

數位設計案内所

書籍設計  
書設

book Computer Design  
Tokyo vision research institute

TS803. 23/16

2007

# Welcome

歡迎光臨數位設計案內所

讓我帶領您進入數位設計的世界。



UPVD Publishing  
2F-2, No.303, Sec. 3, Jhongliao E. Rd., Da-an District,  
Taipei City 106, Taiwan, ROC  
Tel.: +886-2-66369380 Fax.: +886-2-27214423  
E-mail: upvd@upvd.com.tw  
<http://www.upvd.com.tw>



## 創意 無限可能

無限可能創意的CI發想是源自於「瓢蟲」，瓢蟲身上的顏色多是鮮豔的色彩，正如創意的想法多彩多姿，小巧靈活的外型卻有著堅硬的外殼，像極了無限可能對創意的堅持。

創意，無限可能，一直是無限可能創意股份有限公司的精神指標，藉由創意豐富人生，也藉由創意提昇生活品質，基於這樣的理想，無限可能創意股份有限公司將它的創意觸角，延伸到各個可能激發出創意火花的領域之中，從書籍的開發出版，異業商品開發，結合虛擬服務，到佈局海外市場，無限可能創意正悄悄的在創意產業中投下了一顆震撼彈。

Computer**Design**

## 數位設計案內所

本系列書籍提供所有讀者在各項專業設計領域上的基本觀念、設計技巧的索引與諮詢指導，強調設計概念與實作技巧的並用與學習，藉由本書，讀者將可以從作者群精心規劃的各式設計實例中，了解設計師的設計思維與學習設計的精髓技巧，除了學習設計技巧外，更是進一步學習了各設計領域的精髓所在。

### 引用商標聲明

本書中所提及之所有國內外產品與商品，為整體版面編輯考量，並未使用註冊商標符號與註冊商標標準字，但作者提及產品與商標只為促進廠商與用戶利益，絕無侵權意圖。

本書內容所提及之商品或產品圖片、設計物其圖片版權、商標、標準字等權利、皆屬於各著作廠商所有，作者僅收錄於個人出版作品供教學實例講述與宣傳之用，絕無侵權意圖，特此聲明。

### 著作權聲明

本著作物其完整商標、標準字、包裝形式等相關著作權為無限可能創意股份有限公司所擁有，請尊重智慧財產權，勿做任何形式之抄襲、變造及使用，隨書所附光碟之全部影像檔，均為法律保護之智慧財產權，其用途嚴格限於供於購買本書之讀者個人自行安裝練習之用，任何人在未經作者本人及無限可能創意股份有限公司之正式授權，不得擅自拷貝與散佈光碟內容，或以任何方式複製流傳，特此聲明。

本書所有文章與資料，非經無限可能創意股份有限公司書面授權，不得逕自使用或轉載（包括儲存於資料庫或任何存取系統），本書保留所有權利，欲利用本書全部或部份內容者，須徵求作者及無限可能創意股份有限公司同意及書面授權。

UPVD CREATIVE INC.

**UPVD books** [www.upvd.com.tw](http://www.upvd.com.tw)

此为试读, 需要完整PDF请访问: [www.ertongbook.com](http://www.ertongbook.com)



## 誰最適合閱讀這本書

感謝您支持並購買本書，在本書中讀者將可以從不同的商業設計範例去深入了解設計師的設計思維與學習設計的精髓，不只是學習軟體的操作，更是進一步學習了各設計領域的創意精髓，最適合下列朋友閱讀：

### 若您對於書籍設計領域有興趣

若您從來沒接觸過書籍設計這項設計工作，為了幫助您學習的第一步，除了基本觀念的釐清，筆者更將一些基礎的印刷、製版、開本方面的常識都歸納在本書一開始的章節之中，作為各位的設計備忘，使各位新入門的朋友都能具備基礎的印前後製常識。

### 若您已懂得設計軟體的操作

如果您已經了解本書所提及的書籍設計軟體的操作，那麼經由本書精心設計的基礎習作中，您可以由淺入深學習到書籍設計與美編排版的精髓，經由您所具備的軟體操作技巧，加上一些基本的設計概念，您也可以輕鬆應付各式各樣的書籍美術編輯工作。

### 若您是專業的設計師或創意人員

如果您是位任職於廣告設計公司的美術設計或創意人員，經由本書您將可以增長自己在書籍設計領域的美術編輯、排版設計能力，往後當您在面對頁數眾多的長篇出版品時，您將不需要假手他人，自己也可以輕而易舉的執行排版工作，提升自己在執行書籍期刊美術設計專案的執行能力。

### 若您是一位專業的電腦繪圖講師

如果您是任教於相關電腦教育中心的專業講師，本書的內容非常適合老師們教學使用，除了能讓學生們學習軟體操作外，在本書中由業界資深設計師所撰寫的書籍設計實例，更可以帶領同學們進一步學習到最實際的職場本領，配合著光碟中的完整原始檔供老師課堂上拆解，本書絕對是老師們最佳的上課教材！

### 若您是企业商品行銷企劃人員

本書非常適合企業行業行銷企劃人員閱讀，透過本書精心規劃的商業出版品設計實例的練習分享中，您可以培養出更多的美感與設計軟體的運用概念，並將這些專業的設計概念與常識實際應用在商品企劃書的封面製作與內頁編排工作之上，讓您的活動企劃書或商品企劃簡報能夠更加的專業與美觀，贏得合作夥伴與主管上司的讚賞。

### 若您是在出版社的執行編輯

本書十分適合目前任職於出版社或相關出版媒體的企劃與編輯朋友們閱讀，經由本書深入淺出的概念指導，您將可以在最快的時間內吸收到編輯台上一一些最需要了解的排版、印刷方面的知識，透過本書資深書籍設計師的實務解析，讓您可以了解實務上與封面設計者、內頁美術編輯或排版工作室進行外包合作上的流程，減少各位編輯朋友與設計師之間偶有的溝通上的問題，能以輕鬆、專業的態度為您企劃的出版品披上完美的包裝。

### 若您是在設計相關科系的教師

如果您是目前任職於各公私立高職廣設科、美工科或是各大專院校視覺傳達科系、廣告設計學系的商業設計、電腦繪圖、視覺傳達學系的專業教師們，本書也非常值得推薦給各位老師與學生們開課時選用，在各位老師們的專業指導與藉由本書的教學輔助之下，讓學生們學習更多實務上的出版編輯設計工作，以便運用在學生的科展作品、學生美展專輯上的美編工作，本書更可以作為將來學生們編輯畢業年鑑或畢業紀念冊上的編輯排版技能上的引導，本書是最佳的出版品編輯設計教材，誠摯推薦給各位老師與同學們閱讀。

#### 本書光碟使用說明

親愛的讀者，非常感謝您支持並購買本公司產品，相信本書能帶給您學習上的幫助。在使用本書光碟前，請務必先行詳閱本說明，本書附錄之光碟所有內容，僅供購買本書之讀者自行練習使用，無限可能創意出版保留所有權利，若有其它商業或非商業用途，請與本公司編輯部聯繫。

#### 光碟使用說明

本書各章節範例中所提及之合成用素材與完成作品圖檔，請打開光碟對照本書各範例光碟索引即可順利找到光碟中的檔案。本書各章節範例中所提及之合成用素材與最後完成作品圖檔，圖檔的開啟路徑以該章節該範例做為編目依據，請打開光碟對照本書目錄即可找到光碟中的檔案，例如：CD>SAMPLE>0X-final

#### 本書範例版權聲明

本書所有完成檔之著作權為作者所有，未經作者本人及出版公司授權同意，請勿公開翻印、修改或從事任何侵害著作權之行為（包括儲存於資料庫或任何存取系統）無限可能創意出版保留所有權利。

#### 關於試用版軟體訊息

如須進一步獲取本書使用之設計軟體，請逕行連結軟體公司官方網站，下載最新試用版軟體測試試用，購買原版軟體請洽詢Adobe Systems台灣代理商 <http://www.tw.adobe.com>

#### 關於本書適用設計軟體與版本

本書是以書籍設計實務為導向的範例學習書，因此除本書作者寫作時選用之Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe InDesign等三套設計軟體外，亦適用於其它設計與排版專業軟體執行設計工作時之參考。本書除軟體視窗與界面語系差異外，其餘操作方式皆可通用，教學內容亦適用於Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe InDesign各版本、語系使用與學習。



書籍的出現是人類文明的偉大象徵，而書籍設計的水準，某種程度上反應著一個國家的文化水平、民族精神與工藝涵養，因此一本好書的形成，除了書籍的本質之外，為書籍披上良好適切的外衣，能使書籍在茫茫書海中提高注目度與讀者購買慾、刺激銷量與創造更大的話題性等功能。

本書是以書籍設計為主題的學習專書，以深入淺出的出版角度，不著墨於艱深難懂的理論，而以實務能力的養成為出發點，以設計師指導設計師的方式，從最基礎、根本的書籍設計要素開始，並藉由表象的、直覺式的Step by Step的軟體操作與設計實務應用的過程中，提升各位的學習興致，讓各位在範例練習的過程中，同時獲得寶貴的實務經驗，不只是學習書籍設計的精髓，更對書籍設計的領域，留下既專業又深刻的印象。

書籍設計十分強調設計者本身的修養、學識的作用，但願本書的出版，能夠引領各位成為未來優秀的書籍設計專家，將書籍包裝的文化藝術與工藝表現，發揮到盡善盡美、淋漓盡致的境界，並將傳統的書卷氣息與現代工藝相融合，賦予書籍新的審美價值和生命活力，讓好書永不寂寞、更顯典藏。



Tokyo vision research institute



東京視覺研究所

數位設計案內所

書籍設計

CONTENTS

Tokyo vision research institute

# Index BOOK COMPUTER DESIGN

1

## 概念案內。

- 1-1 書籍設計概論 / 014
- 1-2 書籍開本的設定 / 015
- 1-3 設計軟體的選擇 / 016
- 1-4 認識點陣圖與向量圖 / 018
- 1-5 常用檔案儲存格式 / 019
- 1-6 數位影像常用色彩模式 / 021
- 1-7 印前輸出概念 / 023
- 1-8 印刷製版的概念 / 024
- 1-9 紙張的運用與挑選 / 026
- 1-10 印後裝禱加工 / 028

25%

25%

# Index

BOOK COMPUTER DESIGN

## 應用案內。

2

- 2-1 如何裝潢出一本可口的好書 / 038
- 2-2 關於書籍設計發稿工作單 / 039
- 2-3 關於中翻書與西翻書的不同 / 040
- 2-4 封面設計的基礎 / 041
- 2-5 封底設計的組合元素 / 042
- 2-6 書背的構成 / 042
- 2-7 折口的使用 / 043
- 2-8 促銷書腰的運用 / 043
- 2-9 附屬物件的製作與運用 / 043
- 2-10 各種印刷色系的內頁設定 / 044
- 2-11 書名頁的應用 / 045
- 2-12 篇名頁製作 / 046
- 2-13 版權頁的用意 / 046
- 2-14 目錄頁的功能性 / 047
- 2-15 內頁版型的構成元素 / 047
- 2-16 書籍設計製作流程 / 048
- 2-17 具備咀嚼文字的能力 / 050
- 2-18 成為專業的書籍設計師 / 050
- 2-19 編輯與設計的雙向溝通 / 051

# Index

BOOK COMPUTER DESIGN

## 實例案內。

3

- 3-1 視覺設計類叢書設計實例演練 / 056
- 3-2 數位出版品包裝設計實例演練 / 074
- 3-3 軟體學習類叢書設計實例演練 / 088
- 3-4 文學散文類叢書設計實例演練 / 098
- 3-5 學校教科類叢書設計實例演練 / 120
- 3-6 漫畫休閒類叢書設計實例演練 / 138
- 3-7 藝術生活類叢書設計實例演練 / 154
- 3-8 電腦資訊類叢書設計實例演練 / 170

E X I T



Welcome

**Index**

BOOK COMPUTER DESIGN

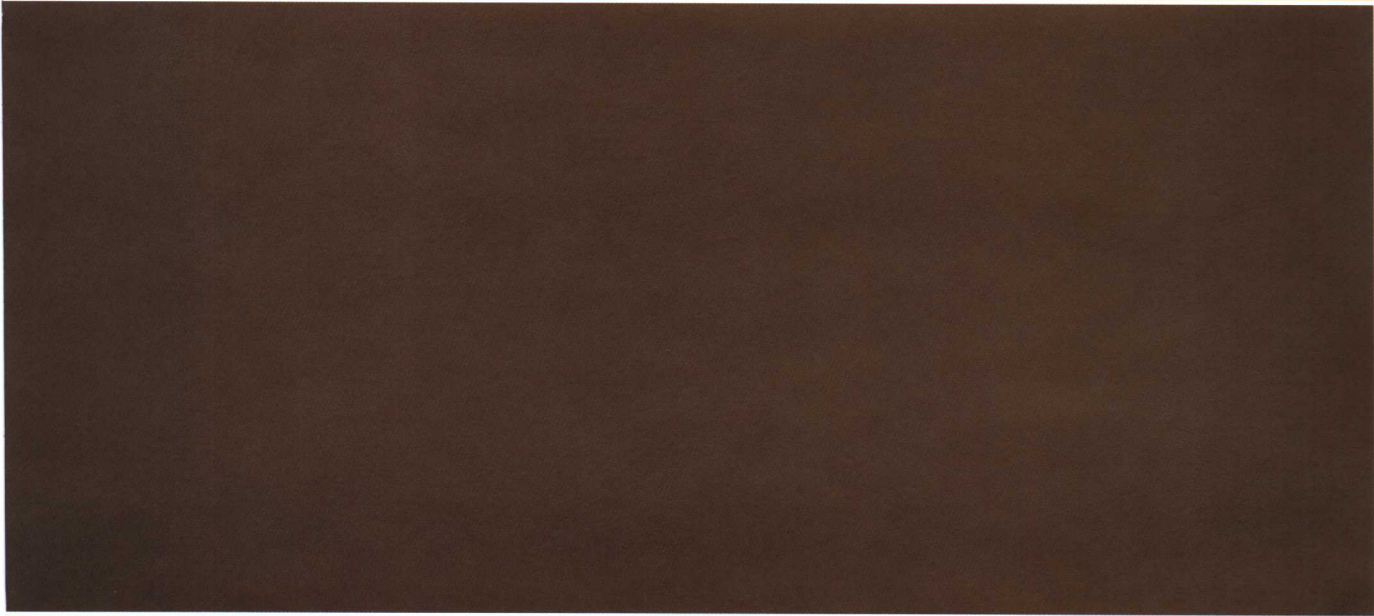
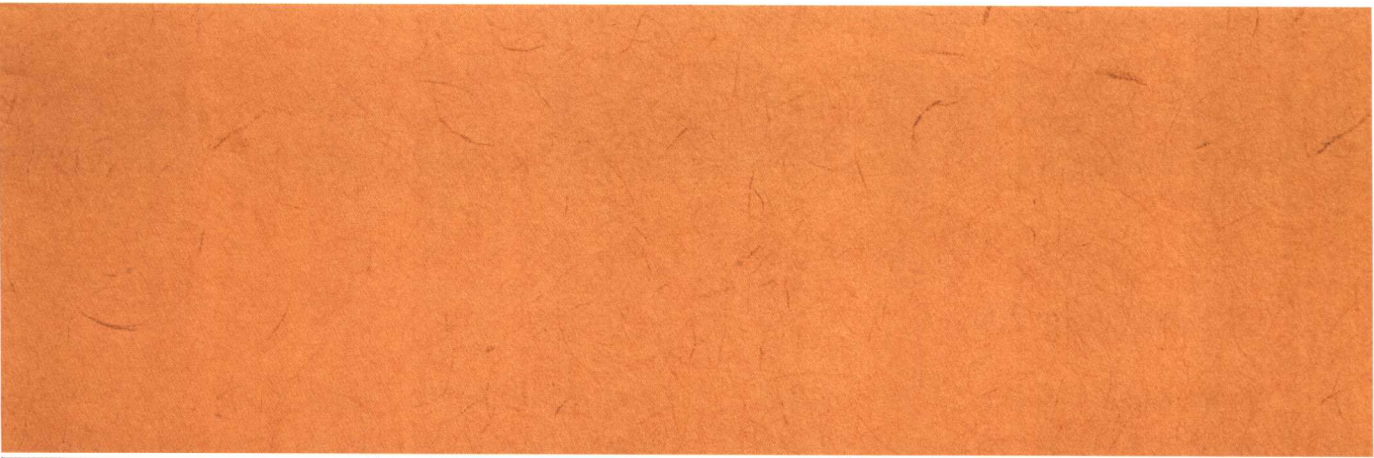
**概念案内。**

1

# enjoy in computer design CreativeLIST<sup>360°</sup>

## 第壹單元《概念案內》學習導覽

在一開始的第一單元中，讀者將可以先了解並學習書籍設計的歷史、發展，以及所需要使用到的軟體與基本的概念等常識，從了解書籍設計概論、書籍開本的設定、設計軟體的選擇、印前輸出、印刷製版概念、紙張的運用與挑選、印後裝裱加工，以及書籍設計製作流程等常識開始進入書籍設計的領域，不只是理論式的教學，更是融合了所有印刷、軟體、輸出、選紙、裝訂上的基礎知識與精髓，讓初學者能夠提起興趣，不被艱深難懂的專業術語所困惑，能以最快的速度進入出版品設計的領域學習與實踐。



## 1-1 書籍設計概論

從遠古時期的壁畫岩刻、古代的竹帛卷軸、到現今各式各樣精美的實體書籍包裝、網路傳播、電子書籍與多媒體數位出版，書籍的出現是人類文明與思想的具體證明，是人類傳播知識、積累文化、表達思想的載體，最初人們取材於自然界現成的物質材料，如甲骨、甲殼、獸骨、石頭、陶瓷、磚瓦、金屬、皮革等，加工後刻寫文字而成為最原始的書籍形態。

從前人們把文字符號刻寫在石頭、獸骨、金屬和竹簡、竹帛上，讓人類的思想得以藉由文字的記載與書籍的呈現，而得以流傳廣佈、傳播於世，演化至今，隨著網路世紀的到來，書籍的呈現已經不只有純粹的傳統印刷出版形式，還有網路瀏覽、電子書、部落格、多媒體影音形態等諸多閱讀媒介方式，書籍這個包含文字與圖像、工藝與藝術的文化載體，如今有了更多元的風貌與演化，我們甚至可以從書籍的蛻變與形式，以及表現藝術與工藝技術的軌跡，來述說整個世界與人類文明的進化。

不管時代如何變遷，資訊傳播的方式如何的日新月異，書籍傳播仍是全世界共同、也是最基礎的文化儲存形態，也因

此書籍設計的藝術水準，某種程度上正是反應著一個國家的文化水平和藝術內涵、民族精神與人文修養，而隨著書籍出版水平與人們閱讀要求的提升，人們逐漸要求更精緻、更具有美感與視覺張力的圖書作品，閱讀書籍除了內容的誘因，還需要更好的整體包裝，其中包含封面設計、內文版面、文字閱讀性、圖片的應用、插畫的精美度、紙張的選擇及印刷的裝禱等，這些都形成並影響讀者閱讀與購買一本書籍的因素。

因此一件良好的書籍設計作品應能由內而外，在傳承與創新、本土化與國際化、傳統性與未來性之間相互輝映與融會貫通，以設計者本身的審美觀與個人涵養，並加入對書籍內容咀嚼後的體會，並以各種表現手法展現書籍的精神，來賦予書籍新的藝文價值和生命活力，並提升讀者的閱讀興致與書籍的典藏價值。

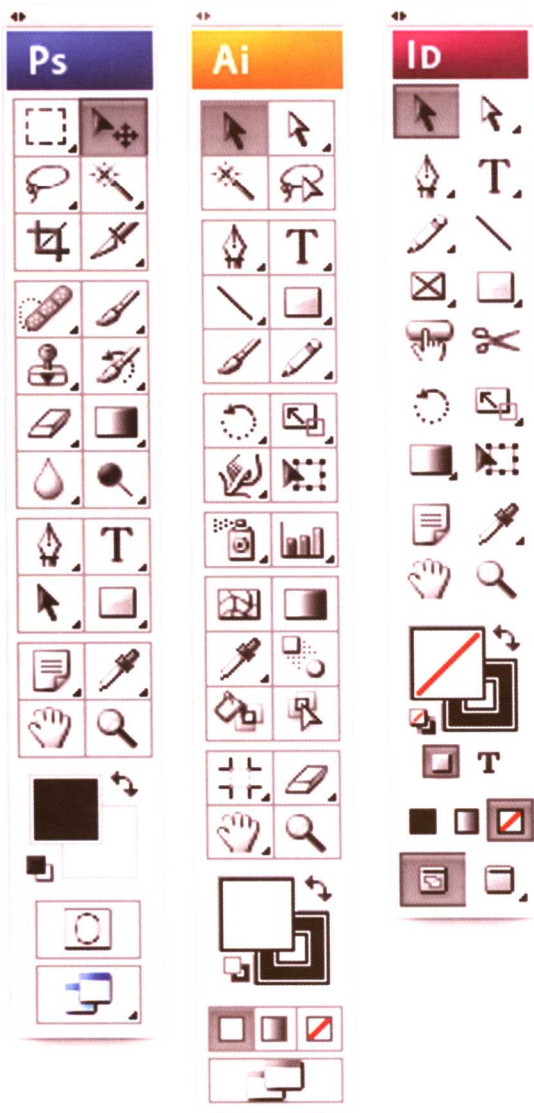
## 1-2 書籍開本的設定

書籍的開本選擇是進行書籍編輯與設計的第一步，由出版社總編輯、主編或編輯與設計師根據書籍出版的性質與目標讀者群來加以判斷、選擇合適的開本，即使是相同的題材也會因開本的不同而產生完全不一樣的風貌與感覺，因此如何選擇最適合書籍題材的開本，便是一門專業的學問與要素。

書籍開本的選定，除了使整個套書的形式統一，以便在書架上更加醒目與營造出套書的整體氣勢之外，最重要的其實是根據書籍題材所希望賦予讀者的閱讀感受，在編輯企劃時設計師與編輯群必須先試著以讀者的立場著想，去設想目標讀者群會比較喜歡那一種開本、甚至是文字的級數、圖文構成的比例之類的問題，一本書籍的編輯與設計，需要經過許多思考的過程，這部份確實並非三言兩語可以道盡，是需要相當的執行經驗與實務上的累積，才能做出最有把握的選擇。

開本設計是指書籍開數幅面形態的呈現，舉例來說，全張的印刷用紙切開成相等的若干張，這麼張數便為開本數，開本的絕對值越大，開本實際尺寸越小，而全紙規格的變動，開本的尺寸也會隨之變動。

由於紙張的規格各國都有不同的選擇，因此開本的選擇在現今豐富的設計風貌下，也出現了許多超乎傳統規格的開本，許多設計師為了書籍設計的獨特目的，會採取犧牲部份紙張的做法，達到形成特殊開本的需求，不同規格豐富了書籍的開本形式，因此開本的形式跟設計一樣，沒有絕對的好與壞，只有適切與否的問題。



### 1-3 設計軟體的選擇

隨著現代印刷設計與桌面出版（DTP）發展的突飛猛進，如今電腦數位化設計已經取代了傳統手工完稿的過程，因此作為一個現代的書籍設計師，我們必須具備電腦化的操作能力與技術，並選擇適當的軟硬體來執行設計工作。

能夠作為設計的軟體其實有很多，筆者在此僅就書籍設計實務上最適用或是必須用到的幾種軟體來為各位做概略的介紹，更多實際的執行過程各位可以在後面章節中得到實際的設計過程與軟體的運用。

在現今的書籍設計過程中，實務上較常用來執行主要設計作業的軟體有下列幾種，分別是Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe InDesign這三套由Adobe公司所研發出來的權威設計軟體，在平面設計領域上，這三套軟體幾乎有能力包辦絕大部分的設計工作。

筆者通常會先使用Adobe Photoshop來做封面圖檔與作者照片的修飾合成，再將經過Adobe Photoshop影像處理後的圖檔置入到Adobe Illustrator之中執行封面與封底的製作，最後在Adobe InDesign中設計內頁版型，並組頁排版、完成整本書的美術編輯。