

肇庆出书流程-自费出版自己的书技巧

产品名称	肇庆出书流程-自费出版自己的书技巧
公司名称	河南世耀诚实业集团有限公司
价格	.00/件
规格参数	品牌:融河矩媒
公司地址	南阳市卧龙区工业路华龙广告二楼
联系电话	13140513661 18338218580

产品详情

出版一本书对于不怎么接触出版行业的人来说，是很朦胧的。很多作者花费数年心血完成书稿，却出书无门。这样的情况屡见不鲜。而造成这种情况的原因有很多：要么是不知道怎么联系出版社、要么是联系到了出版社之后屡屡遭拒。而在职场中想要通过评审晋升的行内精英们，在面对评职文件要求的“出版专著”的指标时，也经常是一脸懵圈，不知所云。

正所谓术业有专攻，今天作为出版的行内人士，我就来为大家揭开图书出版的神秘面纱，助你理清思路，少走冤枉路。

一、找谁出版？

大多数人的第一反应是找出版社。没错，出版社作为出版图书的“龙头”来讲，是大多数作者的选择。

但问题来了，你如何能准确地找到与自己书稿内容相匹配的出版社？你如何能让出版社接受并出版你的书稿？

仅是这两个问题，就足以把大多数经验不丰富的作者拒之门外了。

其实找谁出版是有一定的技巧的，对于第一个问题，解决起来其实也很简单——在书店找几本跟自己题材相似的书籍，然后在书上去找出版社的情况，责任编辑，电话等，然后致电对方，自报家门、书稿内容。

这里需要重点提醒一下，跟编辑沟通您的书稿的时候，尽量不要啰嗦，而是要体现您书稿的亮点，能让他耳目一新，提起他的兴趣，然后要求能进一步沟通书稿内容，据很多作者反应这个方法还是有用的。

但是这个方法也存在一定的局限性，因为编辑的工作是很忙碌的，没有足够的时间来听一些长篇大论，除非您第一通电话就能让责任编辑觉得你的书稿十分出彩，极其有出版价值，否则可能也是得不到进一步进展的。

那也就是第二个问题了，你如何能让出版社接受并出版你的书稿？

这种情况下，好的方法就是找出版公司让其帮你代理出版书籍，出版公司比较大的好处就是，手上出版社比较多，基本上全国，甚至于国际的一些出版社都是有资源的，他们能根据作者提供的书稿内容为其找到比较合适的出版社，相对来说自己能省事很多。

但找出版公司是要支付一定的费用的。因为他毕竟是盈利性的公司，肯定不会免费为作者服务，因此就又要提及另外一个问题了，那就是出书的费用问题。

二、出书费用

很多作者认为自己才华横溢，满腹经纶，要是出书的话，那肯定是要出版社给稿费的。

这种想法是大错特错的。因为如果每个出书的人都这样做的话，那出版社也是承受不起的。公费出书只适合一些自带流量的人，比如本身就是出名作家，或者书稿在网络平台有一定的粉丝量，或者是出版社十分看好你这本书的前景，愿意在你这本书上投资。除此之外，出书都得自费。

当然，作者朋友也不必灰心，因为就算是名家，他出版的第一本书也大多是自费，公费出版的作者实在是少之又少，所以今天主要给大家讲讲自费出版的费用问题。

出书主要是分为国内出版社出版跟国际出版社出版，这两个的费用还是有一定的差别的，其实主要还是看你出书是用来干什么，下面就给大家讲一下这两个的区别：

1.国内自费出书

国内自费出版的问题主要在于出版书号贵。但由于书号费是由国家新闻出版总署统一下发的，因此书号费是没得商量的。另外，审编、排版、校对和印刷等都得作者自费，一般来说国内出版社价格四五万起步。

这中间主要涉及几个问题：

一、出版社。每个出版社对外合作的收费标准是不一样的，一般而言，出版社等级越高，自费出版的费用越高。目前受国家管控，出版社出版成本升高。

二、书号。书号分单书号、丛书号、电子书号。不同的书号管理费用不同，不同出版社相同类型的书号费用也有差异。此外，作品字数、装订方式、印刷册数都会影响出书的费用。

2.国外自费出书

国际出书的优点就是审核没那么严格，并且书号便宜，一般人都能承担得起。通过海外出版，让每位作者都有机会通过自费出版，实现作家梦，让每一本书都有被出版的可能。此类出版优点在于价格便宜，但出书也有局限，比较适合以下需求的作者：

（1）部分职称评审：职称评审一般会要求有CIP，但部分评审单位没有特定要求，比如只要求具有ISBN书号的著作，那么可以选择国际出书；

（2）新手作者：花费了大量心血写书稿，但国内出版社投稿屡屡遭拒，满腹才华，心有不甘，此时不妨选择低成本的国际出书，不仅圆了自己的出书梦，也可以防止作品被侵权；

(3) 小众出版：像诗集、自传、教辅、家族传记等，仅作个人留念或小范围流通等，都可以选择国际出版。

但还有一个问题，在国际出版的书，还想在国内上架发行销售，可以吗？

其实也不是不可以，这就需要走引进流程，才能在国内进行上架销售，这个需要国内相关的管理单位审批办理，同时也会产生相应的引进费用。所以，当选择出书的时候，首先得想清楚自己出书的目的，然后再选择合适的出版社。