突发奇想，写了一个自己学习到的东西和领悟，在整理自己领会的同时也希望能够帮助到一些比较茫茫的新人。写大纲前先立意。立意既是准备写出个什么样的故事？用简短的话介绍出整个故事。

    确定立意后决定角色设定，性格，习惯等等，角色需要能够充满趣味性，能够很好的推动故事发展，并且可以体现你故事想表达的东西。确定了角色性格，可以按照性格设定他特别的一些能力。能使他拥有别人不具备的发展潜力。俗称金手指。

    设定大纲前，还需要确定背景设定。故事是发生在什么背景环境下的。在这个环境下有可能发生哪些事，作者要对这个背景足够熟悉，自己做背景设定越详尽故事会显得越真实，而作者背景的了解也更佳透彻。但这却非常费时费力，建议参照某种背景环境，某些地方做修改。

    有了故事背景，现在可以开始着手制定大纲。首先以主角的性格，会造成这种性格的原因，也就是角色背景是有据可循的，确定主角的背景。

故事的开始将会是在故事发生转折的时候。当然要遵从晚进早出的的模式，故事发生转折之前的某一点作为文章的开头，让读者对角色得到一定的了解，然后发生转折。让读者拥有阅读欲望。转折前的铺垫和人物着眼点需要注意。让读者尽快的代入。确定了故事的开头，而结局在立意的时候便需要明确，故事最终会发展到什么地步。

    这样有了开头和结尾，这就是故事主线，我们就需要开始填充情节，丰富剧情。

    开头到结尾找到关键的连接点，例提问，胆小怕死的主角怎么成为一个救世主去拯救世界？需要些什么条件？以主角的性格他会怎样去达成这样的条件。这样我们可以得到一些结论。要成为救世主一定是能做到一般人不能做到的事，也就是说比一般人强，他强在哪些方面？他要如何获得这些能力？以他的性格他怎样才会去获得这些能力？

    向自己提出这些问题 我们可以设想出很多可能。举个例子，如冒牌大英雄：

    胆小怕死的主角——被丢到战场前线，生存本能让他拼命的学习保命的技能——因为能力出众立功被召回，得到上层赏识——因坐镇后方，丧失了危机感，又获得了他人的认可赏识难免会开始不可一世。开始花天酒地——然而因为爱上某个女人，女人遭遇危机，他不得不重新冲到前线去拯救女人——后面省略

    小说中，情节事件发生巨大变化，一定要有事先的铺垫和暗示。才能不显得突兀。

你不能直接写主角去挖宝，获得神器。至少，你去挖宝前，或许有某个人想利用主角的血脉，打开神殿的大门。亦或者主角杀了什么人，找到了一张藏宝图，当然，这只是举例，自己构思的时候尽量曲折复杂合理一些。如果要想达到让读者意外的效果，你就得用暗示，甚至误导读者的思考方向。

    一般来说这种关键连接点需要很好的把握起爽点，也就是冲突点。利用冲突点来制造出强烈的情绪，让读者跟着兴奋，期待，幸福等等。而负面的如危机感，愤怒等等可以和正面的情绪产生强烈的对比，使正面情绪的效果得到更好的发挥。这方面，渲染是很重要的。渲染得好，读者所产生的情绪越强烈。

控制读者情绪需要制造一个能引起正常人情绪的环境。

    成功会感到喜悦

    这个就不用举例了吧，不过故事高潮过后，不要急着进入下一个情节，享受一下高潮的余韵。

例如海贼王 路飞一伙大战司法岛，成功后，赏金的暴增，全世界的震惊等等，这都是成功的余韵，主角们成功后对敌人造成什么样的打击，自己有些什么样的成长，旁人的感受等等。强化成功后喜悦情绪的手段。

被当面羞辱 会感到愤怒

如斗破的退婚

预知会成功会感到希望 期待

如斗破获得药老的帮助 如返回云岚宗报复

预知会失败 会感到恐惧 紧张

如冒牌大英雄里胖子上的那艘被人盯上的舰艇

失败会感到悲伤 难过（这一种，一般来说需要有转机，或者是读者能够接受的失败。就像失败是为了更好的成功。不然容易引起读者不满，读者看书是为了消遣，不愿意被故事弄得烦闷，难过。诛仙之所以成功，是因为他一直给予读者希望，或许碧瑶能救活，或许和陆雪琪在一起，而到最后失败的时候，故事已经完了，所以，即便让读者不满，但这种结尾亦能让人记忆犹新。对此书印象深刻。）

这种关键的连接点也尽量的曲折一些，不要太过于简单的一帆风顺。例如

胆小怕死的主角——遭遇重大打击，至亲被杀，变得疯狂，嗜血，被仇恨所占据——为了报仇主角拼命的渴求力量——去拜师学艺——然后找人报仇——不断的成长最后手刃仇人。

以上就是非常简单的模式，显得平淡，狗血。

胆小怕死的主角——遭遇重大打击，至亲被杀，变得疯狂，嗜血，被仇恨所占据——为了报仇主角拼命的渴求力量——去拜师学艺——然后找人报仇——结果发现仇人已死——失去目标，茫然无措——这时，突然得到消息至亲被杀另有隐情——去追查——发现这件事关系着一个隐秘的组织——经过一番追查发现至亲没死，只是假死为了某一个不为人知的目的——

这样就会好很多，剧情变得曲折离奇，当然，你还能设计得更佳复杂一些，不过越复杂就越难掌握，因为不管再怎么复杂的剧情，作者的义务是要让读者清晰明白故事的内容。同样达到一个目的，你可以达到得很精彩，也可以达到得很直接。读者当然喜欢看精彩的故事。

为了保持读者对故事始终保持着热忱和兴趣。这个就需要学习金庸大大，多一些意料之外，情理之中。偶然中也存在着必然。不要一味的得神兽，得神器。那样故事会显得虚假。唐家三少就是很好的例子，没几个人能耐性看完他的书。期待是有了，但是每次期待的和设想的没什么区别，也没有让读者感到意外的转折，会丧失新鲜感。

设定这些主要的连接点，我们就可以开始丰富这些链接点的剧情了，每个连接点都是故事的一个转折，可以分成一卷，在丰富连接点的时候需要注意的东西很多，先要把每个连接点所需要的铺垫确定，像是胆小怕死的主角，我们需要设计桥段，让读者很清晰明了的感受到主角胆小，他胆小到什么程度，他为什么胆小等等。如果你就描述一句，XX非常胆小。屁用没有，完全就是垃圾。

人物性格需要用情节来塑造，善良的人，会因为被人欺负了还为着他人着想，有爱心的人会因为一只淋雨的流浪狗而把自己的伞给他，固执的人会不顾他人的反对，依然一意孤行。当然 这只是最浅险的举例，你也可以用其他更能表现角色特点的事例。在这些事件中你要懂得去渲染，让事件达到你所要的效果，像是斗破苍穹的退婚，实际上对一个穿越人士来说，这种被女人甩了也不算什么大事，但是经过土豆的渲染，把事情扯到侮辱他父母，绝对不能容忍，退婚女另人火大的态度等等，把事情渲染出成倍的效果。

但新人不建议描写太过复杂的人性，人性的矛盾，正反面等等。毕竟网络小说没有必要把人性刻画得那么复杂，有鲜明的特点，爱憎分明就好了。你非要写复杂的人物也不是不可以，不过那就非常考验作者的角色塑造能力了。我们在丰富剧情的时候要不断的强化角色的特点，性格等等。像是海贼王路飞的大胃口，山治的好色，乌索普的胆小，娜美的吝啬等等，这些能够让我们一看到名字，其鲜明的特点就会浮现脑中，这就是角色的塑造。

这些只是小的特点，也就是我们常说的角色的表象性格特征，很明显的特点。而内在性格特征，如路飞的梦想，对伙伴的态度，他的原则，对敌人的态度等等。路飞当海贼王，山治的梦想，找到那个传说拥有一切的海域，这些都不是三言两语能够表达清楚的，这些就需要我们利用情节让读者感受到角色爱憎，原则，梦想。等等。并且在这期间，一步步的展开你所设计的世界，也就是背景设定。

背景设定有很多种，也许你故事的世界有很多种种族，也许你故事的世界处处哀鸿，也许你故事的世界强者为尊，也许你故事中的战舰采用的是几百年后的新型技术，这些都需要你在情节中一点点让读者去了解。如果你把你故事里的世界当做一个真实的世界，存在于宇宙的某个空间层面，只是人类还未发现。那么你的故事也会显得更佳真实，让人向往。

对于在故事中加入配角和龙套性格等必须定死，在出场前他就像一个真人一样，所有性格都固定好了，才不会写出人格分裂，让读者无厘头，至于人物性格在剧情中的微妙变化都是有迹可循的，这个只要设身处地的去想就不会出错。

任何角色的出场都必须要有目的，根据目的来设定角色，你故事需要配角来拉动剧情发展，或者展示主角对待爱情，对待友情的处理方式都行。而配角也需要塑造，像主角一样，有特点，有历史，有背景，有爱憎。这里有一个小技巧，表现配角的性格用他的习惯，行为，动作，表情，语言，还有在各种情节中的表现来展现。不要用心理描写。对主角的敬佩，或者爱慕都可以用行为来表现。而龙套则不同，龙套对主角的腹诽，轻蔑都可以直接用心理描写来表达，因为龙套不需要被塑造得多么立体，也不要浪费过多的篇幅介绍无关的人。

下面介绍一些写作的小技巧和注意事项。不要用第一人称。

第一人称因为局限了主角的感观，放弃了很多丰富情节的多角度叙述手段，例如双线并进的蒙太奇式描写、第三角度的场景和扣人心弦的冲突情节营造。

最主要的是，第一人称根本无法描写其他配角和第三者的心理活动，包括一些主角不在的场景等等。

不要打斗细节占据文章比例超过30%，热衷于描写打斗，追求打斗场景细致化。

不要对话形式单调，大量的引号开头的对话推动情节，没有采取多种对话方式。

例：对话形式有四种：

甲说：“……”

“……”甲说。

“……”甲对乙说，“……”

“……”

“……”

要加强对话形式多样化，有好几种，

第一，上面的对话形式变化是一种。

第二，在对话中，穿插表情，小动作，场景，细节，描写。利用这些描写，增强对话中人物的心理活动。

第三，作者要控制对话的数量，尽量不要完全以对话推动情节发展。

第四，叙述和语言的顺序可以根据感官顺序来，一个老头叹了口气，道：“今年的税负怕是交不起了啊！”

反面例子：

众人听到轻蔑的话，齐齐转头向门口看去，白衣男子大声笑道：“这么多前辈高人聚集于此，不知是对我派有什么大的意见？”这种写法就显得奇怪。先闻声后有动作的描写用“……”甲说。反之用甲说：“……”动作和语言交叉的用“……”甲对乙说，“……”。龙套，不需要露脸，或者描述的用最后一种，例如群众的声音。“这不可能！没有人能练成乾坤大挪移！”

“这！这！这是什么功夫！天呐！”

还有就是没有必要的动作表情的两人对话，可以直接用这种。

主角少用自言自语的方式反应心理。

场景转换容易丢失代入感，读者兴趣不大，少写。时间和空间上有跳跃的话，要清晰明了。同场景角色的视觉转换主要作用于以不同的角度表达对人或者事物的观点。强化这个人事物在读者心中的印象。表达这种观点不要用心理描写。尽量用话语，表情，动作，行为来表达。

一件神器，你想让他在读者心里塑造一个强大的形象，你需要渲染他，旁人对它的感受，它的能力，甚至可以塑造它的历史，它曾经被什么伟大的人拥有过，是否带有诅咒，需要多强的力量才能驾驭，它曾经跟随主人有过什么样的伟大事迹，它消失了多少年等等。

不要写与故事无关的情节，任何情节都需要有目的性。需要有表达的东西。不要因为看过某书觉得哪个桥段看着爽就写什么桥段，你要懂得别人为什么写这个桥段，这个桥段写出来产生的什么作用，为什么你会觉得爽。

章节前后不要有与文章内容无关的名言警句之类的东西。这种东西让人反感，读者不需要你教他们道理，你想表达什么你可以通过具体的故事，让读者感受到。

错别字一章不能超过10个。

标点符号应用规范，没有超过5个逗号的长句子使人憋气。

无不能脑补的逻辑错误，经得起推敲，写作时多考虑各种可能性。

段落字数，80个字为例，不能超过4行，以免使人密集恐惧。

不要有括号补充性文字。

不要有作者语，作者旁白。

写人物行为，语言要设身处地的去想。不要理所当然。把自己当做那个角色，那种性格。从角色的角度，以他的五种感官体验的顺序去描写。具体方法有 代入五感 看 嗅 听 触 尝。还有概念型的东西，如疼痛，物体大小可以用对比法来形容。

像星级航母长五十公里，宽，高。这种数据化的东西谁都感受不到，你用对比法写成和台湾岛一样大。月球一样大，读者都会有个印象。疼痛，像生锈的铁锯狠狠的拉扯着皮肉，这种读者也能有个想象。太过飘渺的东西要想办法让读者感受到。

打斗场面重点：招式  出招的效果 声势   造成的结果 旁人的感觉

打斗中紧张时刻，可以用话语中的语气助词来替代话语，语言尽量简短，精辟。

人物的动作要有意义，不能刻意为了生动而去加表情，小动作。动作要表达人物的性格，心情，心理等才是强化人物的王道。