听了一个关于九线写法的讲座，我记录了下来 现在给大家放上来 希望能对大家有些帮助 新人必看哦！接下来要讲的，对于老手来说恐怕没有意义，因为对于这些老手早就不陌生了，但新手最好还是听一下，对你们应该很有用。

今天的主题，是构思与大纲，由点到面展开一本书。下面，就从最基础的构思开始讲起。：

    先说明一下，今天我说的东西，主要针对玄幻、仙侠、都市异能、伪科幻，这几个起点最火的大类来说至于官场、历史，因为我个人不是写这些类型，今天就不涉及，而像灵异、情感，因为比较冷门，今天也不涉及了。不过，如果你们能融会贯通，其实今天讲的东西，也可以运用到这些类别上。

    在构思的时候，经常听到有新人抱怨，题材都让别人写了，想不出什么题材

    其实这是思路僵化的问题，YY无止境，题材也是无穷无尽的，只要你肯挖掘，总有东西可写。作为一个写手，你要将心思用在写书上，随时随地都要想到如何写书就说构思，你早上起床刷牙，马上就要想到，能不能写一本《异界超市》。你出门乘车，马上就要想到，能不能写一本《亡灵司机》

   你到公司见到上司，马上就要想到，能不能写一本《女上司爱上我》你接了单，出去跟客户谈生意，马上就要想到，能不能写一本《异界谈判专家》

   就连上厕所，也要想到能不能写一本《超级管道工》

   构思，永远是没有止境的，就看你会不会想

   这就是一本书的源点，可以称之为“点子”，或者“IDEA”

一个好的点子，对于一本书的成功起着很大作用

    你路边卖馒头，卖一辈子也是一块钱四个，而人家麦当劳就能做到全球连锁，这就是点子的威力

很多新手问我，大神的书也不见有什么点子，为什么照样火

    很简单，你都知道人家是大神了，人家那么多粉丝摆着，他的笔名就是一块金字招牌，就是号召力

新手也是一样，不要跟大神学，你跟他们不一样，你要有自己的特色，才是成功之道

那么，如何构思点子？有四种套路：

旧瓶装旧酒，新瓶装旧酒，旧瓶装新酒，新瓶装新酒。所谓“瓶”，是指框架体系设定，所谓“酒”，是指故事。这样一说，你们就应该明白上边四种套路的意思是什么了。

第一种，适合才开始写书的朋友

旧瓶装旧酒，说穿了就是跟风。你们千万不要看不起跟风，无限流和随身流养活了多少人，不用我说了

说近一点，超级电鳗分身火了后，诞生了多少分身？连地球分身宇宙分身都出来了，而且这当中不乏成功的例子。

对于刚开始接触网文的新手来说，写一本跟风之作，其实很有帮助，这是学习和提高的捷径。

第二种，同样适合新手，不过适合思路比较活跃的

新瓶装旧酒，说穿了就是换个马甲，其实还是那个人,比如《召唤万岁》，别人召唤魔兽，他召唤萝莉，这就是框架体系的不同，就故事来说，大体上还是升级寻宝装逼，但读者第一眼看到这本书，首先就有一个惊艳的感觉。

第三种，适合有一定经验和天赋的写手

旧瓶装新酒，就是旧体系新故事。这一类书的典型作品，就是冒牌大英雄。

他的体系并没有什么独特，机甲古武类也不算新鲜了，但他的亮眼之处就在于“猥琐的胖子”，冒牌大英雄之后，“胖子”甚至成为起点一个搜索关键词，有多火也就不用我来说了。

第四种，这就不是一般人能写的了，我只能说，能构思出这样一本书，你就是天生做大神的命！新瓶装新酒，新体系新故事，这样的书只要不犯低级错误，不火简直没有天理。

典型的，就是开创了一个流派的无限恐怖，鬼吹灯也算。

各位新手在以后的构思中，不妨看看以上四种套路，采取对号入座的方式，只要多看书，花心思去想，总会有点子的。刚才有人说，早点进入正题也许对于很多人来说，我讲的这些太初级了

但我之前就说了,你们可以看看最近几年起点出头的新神，哪一个不是有自己的东西？

这里大多数人，写的书在构思上就不过关,读者一看你书就没有阅读的欲望，那基本就注定你失败了

以上是构思点子的四种套路

但是，有了点子，并不代表你就可以写好一本书了。

事实上，写一本书并不是那么轻松的事情，在写之前有一个漫长的准备过程，几个月半年都不一定。

在确定一个点子之后，要做的第一件事情，就是预估这个点子的延展性，是否可以延展成为一本书。

随便乱举两个例子来说明一下

第一个，是在魔法斗气的世界召唤热武器战斗

第二个，异界短跑健将

第一个点子，可以写的东西非常多，

比如，一开始主角只能召唤手枪进行战斗，随着等级提升，可以召唤冲锋枪狙击步枪重机枪，甚至，召唤大炮坦克，等级设置上比较清晰

同时，主角卖弄装逼的空间也大，比如遇到一个牛逼的魔法师，召唤一柄冲锋枪出来打得对方没脾气，对方管主角叫爹，甚至面对成千上万军队，召唤一排大炮出来消灭了

而第二个点子，似乎就没有那么美妙了。

异界短跑，发挥的空间不大，升级路线也不清晰，

而且，情节无法设置，你总不能让主角在异界一直跑，什么都不干。

所以，第一个思路可用，第二个直接抛弃

给新手提一个建议，在实在想不出点子的时候，不妨考虑自己曾经看过的动漫和电影，还有玩过的游戏，这都是出点子的地方。

一个生化危机养活了多少写手？起点的末世类小说有几本不出现僵尸？

而魔兽和英雄无敌两个游戏又火了多少书？

这些都是新手的思路来源。

但是，有了一个好的点子，并不代表一本书就火了。

上边讲的，主要是构思的技巧和方法

接下来，就是今天最重要的主题

以点带面,就好像，你手中有了一颗种子，但要想让这颗种子长成参天大树，还需要悉心培养才行。

v大纲，可以分为两个部分，

第一部分，构架体系设定。

第二部分，主线分线设定。

首先说第一部分，如何设定构架体系。

其实这个东西，之前的讲课应该也无数次提到过，最简单的，就是九线设定的方法。

考虑到有很多新朋友没有听过以前的讲课，这里就重复一下。

所谓“九线”，是指以下九个东西：

1、主角智慧性格

2、配角炮灰

3、技能

4、伙伴

5、装备

6、冒险

7、身世

8、势力

9、后宫

这九线是无数前辈总结出来的，囊括了一本书网络小说全部内容，一本书所有情节，无论是主线分线，都是从这九线里边出来的。

现在就一步一步，手把手教各位如何设定九线

主角智慧性格，这是一本书最重要的东西，可以说直接决定一本书的基调。

比如，冒牌大英雄里的胖子，性格是猥琐，这就决定了这本书通篇都透出一股子猥琐味道，他的主角可以耍阴招，怕死，好色，战斗时使用猴子偷桃。

但决不能光明正大，英勇无畏，正人君子，战斗时不屑偷袭敌人后背。

相反，斗破苍穹里的主角，性格就是热血，敢作敢为。

在斗破苍穹里，你绝对看不到主角怕死，不要脸，或者使用猴子偷桃这些。

因此，思路确定后，第一步就是确定主角性格，因为能力跟性格息息相关。

比如你设定一个使暗器的主角，那必然就是阴险腹黑，绝对不能光明正大，谁见过站在敌人面前耍暗器的？那不是耍帅，那是脑残！

同时，主角性格也决定故事情节的发展。

比如，同样是遇到一个强敌，热血的主角一般就是明知不敌还要硬撼，拼着重伤也要咬对方一口才舒服。

而猥琐的主角，比如胖子，很可能就跪地求饶，然后趁对方不注意施展猴子偷桃神功，让敌人含冤而死。

主角什么性格，其实无所谓，但需要注意的是，

主角可以平凡，但不能窝囊

就算懦弱的主角，为了活命，也可以使阴招，用智慧来解决问题。

主角最终是要功成名就的，一个不能功成名就的主角，没有读者会喜欢，这是虐主了。

主角智慧性格，排在九线第一位。

2、配角炮灰

一本书，配角炮灰的数量远远超过伙伴，而且也是直接推动情节发展的东西，三万字的情节里边，恐怕不一定出现一个伙伴，但必然出现几个甚至几十个配角炮灰。

因此，排在第二位。而配角炮灰的设定，主要是性格，实力这些东西，

设定得最好的，就是无限恐怖。

你们可以看一下，无限恐怖里边任何一个微不足道的角色，都设定得有血有肉。

比如，赵缨空的变态，以及那句“小苹果”；尼奥斯的冷漠，以及喜欢吃巧克力，这些都是让读者印象深刻的。

在角色设定的时候，一个最简单的格式，

XXX：男，30岁，光头，脸上有刀疤。实力九级剑圣，性格残暴，喜欢嗜杀，XX帝国元帅，主角中期遇到的强敌。

这是一个基本的设定，将角色的特点都设定了出来，这样就一目了然，轮到这个角色出现的时候，你就知道该如何写。

在人物表现上，除了什么性格做什么事之外，还有两个小技巧可以使用。

第一个，是设定口头禅和习惯动作，这些都是让人印象深刻的东西。

而这一点，无限恐怖已经用得非常好了，大家去看就是。

第二个，就是人物的故事和八卦。

比如写一个残暴的人物，你就可以写一个关于他的传说，多少年前，他曾经制造了什么大屠杀，尸横遍野血流成河，婴儿听到他名字都不敢哭出声。

短短几百字，就可以将他的残暴表现出来，而且人都是喜欢听八卦的，读者看到这些也会有兴趣。

3、技能

这就是力量体系的设定了，而技能设定又分为两个部分，主角技能和常人技能。

以开始那个异界召唤热武器的构思来说，

所谓主角技能，就是召唤热武器

而常人技能，就是这个世界大多数人的能力，比如斗气魔法

两者独成体系，却又息息相关

主角虽然使用热武器，但必须跟常人技能结合起来，必须有一个比对，比如手枪的破坏力，大致相当于几级魔法，导弹又相当于几级禁咒，这些都需要设定好，不然就容易出现BUG。

而在力量体系设定上

大致也就是职业等级这些，

比如你的书里，分为哪些职业，各自又有几个不同等级,另外，需要注意的一点

设定技能的时候，最好加入技能原理和来历，这个东西可以展开很多背景故事

4、伙伴

这个其实不用多说了，设定方式也跟配角炮灰基本一致，因此不再赘述。

5、装备

这个大家都熟悉，主角必然有一些神器法宝宠物。

不过，在设定的时候要注意，任何一件装备，得到的过程必然有一个惊险的故事，惊险的故事好看，而且来自不易更能体现装备的价值。

主角随便上街淘到一件极品，这个桥段已经用烂了，还是花一些心思好好构思比较好。

你花费几千字来描述一件装备的牛逼，读者未必相信，

而相反，你不直接描写，就说这装备有什么传说，是哪个大师制造，有多少高手守护，主角废了老大的劲才得到，读者反而能看出这装备的牛逼程度。

6、冒险

这个不用多解释了。

7、身世

这个很好理解，就是主角的背景设定。

身世这个东西，具有很强的伸展性，初期，是主角的保护伞，中期，可以牵扯出势力矛盾，后期，也是大高潮的支撑点。

甚至，你直接挖一个身世坑，当做全书主线来写。

比如，像冒牌大英雄，主角身世就牵扯出了星际战争最深层次的来历。

8、势力

也就是整个世界构架的设定了。比如，主角穿越到异界大陆，这个大陆有哪几个帝国，哪几个门派，哪几个团体，他们实力如何，互相之间关系如何

这些，都是支撑一本书骨架的东西最简单的格式，

XX门派：宗主是XXX法神，位于XX帝国境内，势力独霸一方，与XX帝国互相勾结，打压XX门派XX门派，拥有上万弟子，主角最初的敌人。

一本书的情节，其实就是矛盾，国家矛盾，门派矛盾，势力矛盾。

你主角遇到一个敌人，这个敌人必然是有来历的，踩街边跑龙套的小混混，这是几年前的写法，早就过时了。

9、后宫

就是主角身边的女人了，这个都懂。

整个框架体系就是这样，设定好之后，一本书的主线分线也就很容易了.

如果说点子是种子，那么框架体系就是生长的环境，没有土壤，种子永远不能发芽。

生长环境有了，就开始情节的设定。

首先，将一个点拉成一条线，这就涉及到大情节设定。

关于大情节，这个之前的讲课也提到过了，最佳是拉后宫线。

斗破苍穹，开局就是拉后宫线，从未婚妻悔婚开始，这个大线索直接决定了他前期整个情节走向。

但是上次也提到，后宫线最不好写，新手很不容易写好，因此也是最不建议新手写的路线。

相对来说，最容易掌握的，是技能线和装备线。

比如，主角得到一本神奇的技能功法，开始修炼，而这技能后边，却隐藏着什么秘密，引出一些势力的矛盾来，这就是大线索的设定了。

举个例子，就说开始那个异界召唤热武器的构思

比如主角穿越到异界，得到一本魔枪手功法，而这功法牵扯出了势力矛盾，这就是开局的大线索了.

然后，将这条线完全展开，大致想出了这样一条线索

得到功法——修炼功法——别的势力抢夺——功法背后的秘密——引来功法主人的重视

这，就是所谓的主线了。

于是，我们从一个创意点，拉出了整个前期的主线，这就是由点到线！

但是，这样的情节，你们能写多少字？

文笔好一些的，描写细致一点，写十万，

文笔差一些，词汇量不够的，也许五万。

这样无疑非常苍白，写快了，显得情节散乱，跳级严重，可能一章就要转换几个场景，看得读者发晕。

而写慢了，又注水严重，得到功法这么简单的事情你都要写一两万字，读者不骂死你才怪。

于是，我们要展开，将一条线拉伸拓展成一个面。

这就要介入分线的设定了。

设定情节，要从大到小，整体有了再考虑细节，不然你想一段写一段，搞不好就写成日记，情节和情节之间没有丝毫关联，跳跃性严重。

比如上边那个主线，从得到功法开始，就要介入分线，

一般来说，可以拉配角炮配角炮灰线，就是从别人手里夺取

身世线，就是父母长辈留给主角

冒险线，就是奇遇，打守护者得宝灰线，身世线，或者冒险线

这样拉出一条分线，又可以写多少字？两三万字也不为过了吧？

而在开局结束，主角得到功法后，就要开始修炼，这是一个必然过程。

但是，千万不要以为得到功法开始修炼就结束了。

很多新手在写的时候，往往主角得到功法开始修炼，之后就没这功法什么事了，这无疑是在浪费资源。

主角修炼功法，马上就要拉配角炮灰线，展现这功法的强大。我一直强调，情节就是矛盾，高潮就是矛盾达到顶点。

主角跟人去吃饭，和主角跟人去打架，显然后者更能吸引读者的目光。

一般来说，修炼功法之后，不要马上引出后边的势力抢夺，先开2-3条分线为佳，至于开什么分线，就从九线设定里边找。

不过需要注意，最好不要重复开一种分线。

比如你可以开一个炮灰线，开一个装备线，开一个后宫线，

但千万不要连开三个炮灰线。

你主角连续遇到三波小混混，你不累读者还累呢。

一般来说，2-3个分线开完之后，也就是8-10万字了

这个时候就要让主角升级，以便迎接更大的挑战，同时情节也要回归主线。

然后就可以引出功法背后的秘密，别的势力来抢夺。

比如，我们做这样一个设定，

某个门派很强大，几十年前出现了一个天才，这天才提而天才愤怒之下，就离开门派，自己研究功法去了，而且取得了成功，也就诞生了主角现在手中的功法。

出了很多构想，可以将门派的功法变得更强，但是门派主人心胸狭窄，害怕天才取代自己，于是没有采用。

最后天才逃脱躲了起来，而功法却不知去向，直到被主角意外拿到。

那么，现在就可以让这个门派出场。

门派主人得知这功法重新现实，惊慌之下就派人跟踪主角，准备抢夺。

于是，第一次矛盾就可以激化出来了。

很多人恐怕要问，主角实力弱小，如何对抗一个门派？

其实很简单，开启作者光环，给这个门派一些限制。

比如，主角所处的地方不是这个门派的势力范围，而当地的势力跟这门派有矛盾，因此他不敢明目张胆的来，只能暗着来。

于是，门派主人只能派了几个杀手过来。

主角打败几个杀手，需要写多少字？恐怕一万字就写完了吧？

于是，要拉分线埋坑。

不要让主角轻易取胜，否则就失去了矛盾的张力，故事缺乏跌宕起伏。

很多新手不知道如何写才爽，经常问，为什么同样的情节，大神写就爽，而自己写就显得太儿戏。

其实很简单，高潮就是矛盾发展到顶点。

大神来写战斗，就是将矛盾最大化，让主角不那么轻松，

而新手来写，往往是轻而易举就干掉了，阅读起来毫无感觉。

因此击败强大的敌人，要戏剧性！一般来说，这里就可以拉伙伴线或者装备线。

伙伴线，就是出现一个强大的伙伴，装备线，就是之前得到的某个装备发威。

一般我来写，会采取伙伴线，因为后续延展性好，

而装备线延展性差了一些，同时会掩盖主角的风采，因此这里不建议。

好了，我们设定一个伙伴，是帝国XX军官.在危机关头，他出现了，看到帝国敌对门派的人出现，于是出手。

但需要注意一点，就算有伙伴帮忙，击杀敌人的功劳，还是有主角一部分，不能让主角打酱油。

比如，在双方激斗的时候，主角开了关键性一枪，干扰了杀手的动作，于是帮助军官成功击杀了他。

说到这里，恐怕你们就知道我为什么说这个设定延展性强了。

对，就是军官发现了主角的价值，引见给帝国XX大人物！

而主角的发迹，也从这里开始！

这里只说了前十几万字的情节构想

其实之后也完全一样.

这好像一棵大树，由种子开始发芽，先长出主干，然后由主干慢慢伸展开，长出无数的分支和树叶，最终形成一棵参天大树。

这就是我所谓的由点到线再到面，最终从一个创意点，发散成为一本丰满的网络小说作品

一本好的网络小说，基本就是这样诞生出来，哪怕写三百万字，原理都是一样的。

先设定几个大情节，将思路串联成一主线，然后慢慢发散，由点到线再到面，通过分线的展开，将整个构架体系全部表现出来。

最终，体现出你整个构思的完整全貌，给读者展示一个有血有肉的主角，一个身临其境的世界背景，一个活灵活现的精彩故事。

一颗种子，就是这样长成参天大树的！