写作大纲的十大步骤

初写大纲很难着手，因为大部分的写手在写大纲之前，只是知道自己要写的故事是一个什么样的开头，至于结尾的部分恐怕还没有想好。因为很多新手都是在有了一个好的灵感后，就兴冲冲的开始动笔，然后听说需要写一个大纲，于是开始准备。

所以，对很多写手来说，给大纲的各个元素建立一个完成模式，是很有必要和效率的方法。

什么模式呢？说通俗点，就是完成大纲各步骤的先后顺序。我相信如果按照以下顺序写大纲的话，一定会取得事半功倍的效果。

1、确认题材。

如果你连自己写的是什么都不知道，又如何去展开后续的情节？同样的，只有确定题材后，才能设定出与之配套的各种设定。另外，在选材的时候，必然要考虑到市场以及自己擅长的是什么类型。

2、确定升级体系。

在几个YY点中，你可以没有夺宝，你可以没有发财，甚至你可以没有泡妞，但是升级从来不能没有，因为他是夺宝、发财、泡妞、欺负人的基础，没有升级，前面的几个YY点就很难实现。

可能有人会拿鹿鼎记来反驳我的这段话。那我在这里稍做解释下，如官场文等它的固有升级体系是现实存在的，自然不必设定，韦小宝泡妞、发财是建立在他升官的基础上的，鹿鼎记里的升级体系已经将武力体系极度弱化，而是由韦小宝的官职以及其与康熙的特殊关系带动了其他的YY点。

另外，我们没有金老爷子的水平，这种特殊例子对于我们来说，起码是现阶段的，我们来说并没有特别大的可参考性

许多作者会忽视对于升级体系的设定，但是他们可能没有意识到，升级体系的设定，是牵涉到世界背景、人物设定、细节情节发展等多方面元素的基础性内容。

关于此点，我的建议是，能有多详细就有多详细。大家可以看看番茄、三少和JJ三个人，他们的升级体系无不十分完备，我相信这些工作在他们写书之前就是已经完成的。

3.确定猪脚的性格

只有确定了猪脚的性格，才能更好地通过剧情来体现猪脚的形象，也能更好地把我剧情的走向，并为剧情的发展提供可参考性的依据。

4. 描述主线的情节

描述主线情节的方法有很多，有的以人物出现顺序为标记，有的以道具未标记，有的以时间为标记等，但是我还是建议大部分的小说适合以地图变化为标记法对主线情节进行概要化

为什么呢？我用几种简单的例子来做一下解释

第一  竞技小说。猪脚的转会，在不同环境的成长过程，显然是情节发展最合适的方案

第二  玄幻，仙侠，修真类小说

开启新地图已经成为目下最流行，最容易操作也是最为读者接受的模式。究其原因，盖因这种模式，可以有效地对猪脚的升级速度进行控制，不至于让猪脚遇到过分的强大对手，使得猪脚的虐人合理化，因为在这张地图确实没有什么人能给他造成太大的威胁

第三 官文 （含有架空类的官场文）

查看很多官文小说可以看到，猪脚大的职位的变化，通常是会出现地点的变化（比如银子的《首席》），这个是有实际情况约束的，自不必多言。

第四个     王朝争霸，这类文已经很少有人写了，因为很少有人去看，但是这种文的特点也必然是从小地图到大地图的变化

第五个例子       其他类型（灵异，都市，科幻等等）

这些类型的文章则可能受地点变化的影响去比较小一些

综合上面所述，以地点变化为标记概述大纲的方法，优点是很明显的，那就是易于推进股市的情节，这一点对于新人来说，十分的重要。而如果作者对故事情节的把握能力有了相当程度的功力，则可以不必选择这种方法

还有就是地点变化接对应升级体系的变化

这是开拓更高级的升级体系的绝佳方法

比如土豆，西红柿的小说莫不如此

但是要注意的是。地图的变化一定要有一个合理的解释，想要做到这一点，就需要在即将结束甚至更早的情节里作出完美的伏笔和铺垫

大家可以参考下《吞噬星空》中番茄在描述猪脚从地球到宇宙的过程

很突然，但同时也很合理，意料之外，情理之中正是小说剧情中的一个极高的境界

另外，用地图变化法的主线情节，对于小说内的时间的把握非常不到位，这就要求作者后续的过程中进行改年史确定，关于这一点后续将有解释。再来说下本条内容的细化程度。我的建议是，每个地点的事情用五百字左右的文字，精简的介绍在这个地图上发生的故事  作者可以把这个看成给一部电影写内容简介一样

第五例子    世界背景初始设定

在完善的故事主线情节的时候，相信每个作者都必然有很多的想法了，那么在这个过程中，记录下你的灵感吧。他在你完善世界背景的过程中将会发挥很重要的作用

世界背景的建立时间，有人选择在了主线情节的前面，我认为在也是一种方法，但是我建议的是：在建立主线情节前可以也必然有一定的关于世界背景的想法，但是完善世界背景的工作，适宜在确定主线情节后进行

为什么？原因有两点

一  主线情节和世界背景是需要相互配套的，在相互配套的过程中，就不需要不断的进行修改了，相对于主线情节来说吧。世界背景的设定和修改显然更加容易不是吗？

第二点 用主线情节来配套世界背景，我认为更加容易契合

但是，并不是说世界背景就一定要契合主线情节，当发现主线情节中有不合理、不完善的地方，或者透过世界背景的设定又有了优于已定主线情节的时候，可以对主线情节进行更改。

我对于世界背景的理解比较宽泛，总结下来应当包括的东西如下：世界地图（能有多详细就有多详细，甚至每个场景的场景的地图也可以设定）、简要势力分析、情节中的主要人物设定、以及其他和情节有关的东西，如人情风俗、各种法律法规等等。以上的各种设定也必然需要为剧情服务，与剧情无关的设定根本不需要。

最后就是注意事项，世界背景的初始设定中，不要过分复杂化。以吞噬星空来说，在地球的时候就两大势力。在恒星级之前虽然有很多的势力，但是详细描述的就是那么几个。等到到了恒星级之后，大的势力也就是三个。至于其他如血络世界等非主流势力，则需要放到后续过程中完成。

第六点    完善主要人物形象

根据已有情节的情况，设计主要配角性格，如人物的武力情况、家庭背景、以及在本书中的主要经历。甚至于外貌、癖好及说话风格也可以详细设定。可以提前根据人物的特点设计几个相关的小剧情。在剧情发展过程中适当的穿插进去。

第七点     细化主线大纲

把每个按照地图变化法制定的大纲当做是一个单独的单元来进行深度细化这个细化的标准大致分为三类

第一类     只是把大纲的每个故事进行简单拆分和衔接，只要情节的推动不会出现逻辑性的错误就可以了

第二类     是把大纲的每个故事细化成按章节进行的标题并用一句话来概括

第三种      是简述整个故事的发生过程。比较出名的就是‘蓝晶’，听说他在一千五百字的内容中可以细化到用三百字来表述，等到东关闭的时候后再用这三百字的基础上补充形容词和细化描写等

作为我个人来说，我建议做到第二种情况就可以了

细化主线大纲可用的方法和主线大纲基本相同。时间法、地图法、按照情节推进等来细化大纲的方法都很不错。但是这里我着力想要提一下的是升级等级法。就是说，情节的细化依托升级的步骤进行分解。

比方玄幻、修真、仙侠类的小说。在这个地图要达到什么水平的武力，这中间的武力水平经过了那些等级，这些级又是如何提高的，提高的情节需要进行什么铺垫等等问题。

而如果有朋友想要达到第三点的水平，在这里我也提供下我新想到的，但是其实特别老套的方法

首先是对某个情节进行概括，然后利用时间、地点、人物、起因、经过、结果六要素法将剧情细化展开。同时，在思考的过程中必然会出现或多或少的情节拓展，或者会遇到认为设定不完全的地方，要进行详细记录，以备后面完善。这里再着重说下时间，对应第二条里所说，时间的确定是对剧情严密性的一个重要方法。

第八点  还有两点了  第八点   世界背景最终的设定

经过剧情的细化我们有可能发现，世界背景的初始设定不够完善或者说不够正确，那么，这个时候就要根据细化主线大纲的内容去细化世界背景的设定

第九点    最终情节的确定

基本上来说情节这里已经被罗列下来了，然后我们就要去思考，这些情节是否又吸引力？是否有违常理性不容易被读者接受的内容？如受虐之类的情节趁早赶紧去换掉或者是删除掉

第二点就是，细考如何将这些剧情写出来有吸引力

通过顺序、倒叙、插叙等叙述方式、通过各种不同人物的视觉变化的方法来体现冲突；思考前后剧情之间如何做伏笔、如何呼应、如何制造悬疑、如何使得YY点能够达到更好的效果等情况，将情节进行最后的梳理。

10、大纲不可能是尽善尽美的。

早晚总有麻烦挡，前后难免欠周详。百遍仍是嫌不多，万事经不住思量。所以在写作的过程中必然需要对大纲进行微调，这个时候作者一定要及时修正大纲。

毕竟，一本书少则几十万字多则几百万字甚至上千万字，但是中间的设定难免有些遗忘，，写作的过程中就会有新出现和修改过的人名，地点，功法，招式情节等做详细记录，避免出现前后不统一的情况

这篇文章主要针对的重点是玄幻，奇幻，仙侠类型的升级流作品的大纲进行的解读，但是我想其他类型作品或者其他流派的作品，在写大纲的整体流程上可以同样适用以上十种，只不过在情节展开的突破上可能会有些不同，所以还需要大家多多去读，去看，去采纳以及仿照。