

# 拆文写作方法论·速查手册

适用于拆文学习 + 写文设计剧情 (@温柔爆炒)

## 模块 1·剧情概括

---

**核心梗：** [人设反差]+[核心事件]+[情绪爆点]+[反转结果]

**卡点剧情：** 谁 + 因为什么 + 做了什么/发现了什么 + 面临什么/准备行动

**叠加梗：**

- 噱头层：开篇形式钩子（发帖体/热点词/伪擦边等）
- 世界观层：类型标签（重生/穿越/年代/仙侠等）
- 人设层：主角身份反差（替身/大女主/捞女等）
- 情节层：核心事件节点（出轨/信息差/假结婚证等）
- 情绪层：读者共鸣点（亲情虐/婆媳矛盾/复仇爽等）
- 结局层：收尾公式（追妻火葬场/先虐后爽/逆袭打脸等）

## 模块 2·导语结构拆解

---

逐句拆解导语，每句问三件事：

- 写了什么？（剧情内容）
- 叙事用了什么方法？（信息差/情绪钩/悬念/身份反差/对话引爆等）
- 读者心里在想什么？为什么会看下去？（情绪反应）

**常见错误：**

- 前两句只交代背景，没有冲突和人物行动
- 把正文高潮写进导语，读者看完不想付费
- 导语与正文脱节，场景接不上
- 前 60 字信息量不足，没有点进来/看下去的欲望

## 模块 3·卡点前剧情

---

所有剧情拆成情绪节点，同类型按顺序编号：虐 1、虐 2……

**▲正向：**甜·爽·转·悬

**▼负向：**虐·愤·揪·悲

每个节点逐一确认四件事：

- 情节总结：≤30 字，有主语+行为+结果
- 读者情绪：▲ 还是 ▼
- 读者心理：情绪词 + 心理注释
- 情绪手法：信息差 / 心疼钩子 / 身份反差 / 爽点预期 / 糖分钩子 / 节奏压迫 / 读者期待管理

**自检：**看完卡点剧情，你愿意花 10 块钱买后续吗？

## 模块 4 · 情绪曲线

---

我们常说的情绪递进就看这里。

把模块 3 每个剧情节点按照 1-9 划分情绪强度，连成曲线，看整体节奏。

曲线应该呈现整体上升，这是递进。必须有升有落，这叫拉扯感（打一巴掌给一颗糖）。

卡点剧情应该在情绪高峰。如果这里的情绪强度没有前面高，说明你的剧情设计有问题。

## 模块 5 · 切入点

---

切入点 = 冲突开始点，禁止总结正文精华。

四个维度分析：

- 切入时间点：更早或更晚开场会怎样？
- 开场场景：人物/冲突/信息如何在开头几百字内快速搭建？
- 埋了哪些钩子：信息差/悬念/情绪钩/人设反差

## 模块 6 · 人设总结

---

每个主要人物：名字+身份+核心特征 + 情绪功能

- 人物创新/反差点在哪？
- 此人对主人公的情绪驱动是什么（虐/爽/糖分来源）？
- TA 的存在推动了哪条情绪线？

## 模块 7 · 公式结构 × 创新方向

---

**情绪骨架：**一句话总结[矛盾 + 反转 + 情绪落点]

**可换掉：**世界观、人物身份、场景

**必须保留：**矛盾结构、情绪积累逻辑、反转时机

**创新方向：**

- 题材：整篇类型切换（甜文/虐文/爽文/悬疑/亲情虐）
- 世界观背景：换故事背景（古代宫廷→现代都市→科幻未来），核心情绪功能不变
- 人设与身份：换人物身份标签和背景，保留核心矛盾+情绪功能
- 人物地位与权力结构：改强弱关系/权力来源，情绪走向跟着变
- 矛盾性质：换冲突类型（误会/背叛/信息差/牺牲等），保留情绪结构
- 剧情冲突触发点：换触发冲突的具体场景和事件，保留矛盾结构
- 情绪底色：整篇基调切换（爽→虐/甜→悬念），开场句和节奏随之调整
- 反转机制：改反转类型/时机/次数（提前/延迟/双重/假反转）

## 模块 8 · 课后作业

---

- 切入点：为什么从这里开头？换一个点会更好 or 更坏？
- 起承转合：自己写卡点前剧情，对照原文看哪里记偏了
- 钩子收集：找 1 个印象深刻的情节，分析你的感受，纳入你的素材库。
- 迭代创新：如果我要改这篇文，从哪个方向创新？为什么？
- 梗自检：这个梗被写烂了吗？为什么作者能在旧梗上雕出新花样？

本文档由小红书 @温柔爆炒 独家总结，随时更新，建议来找我获取最新版本。