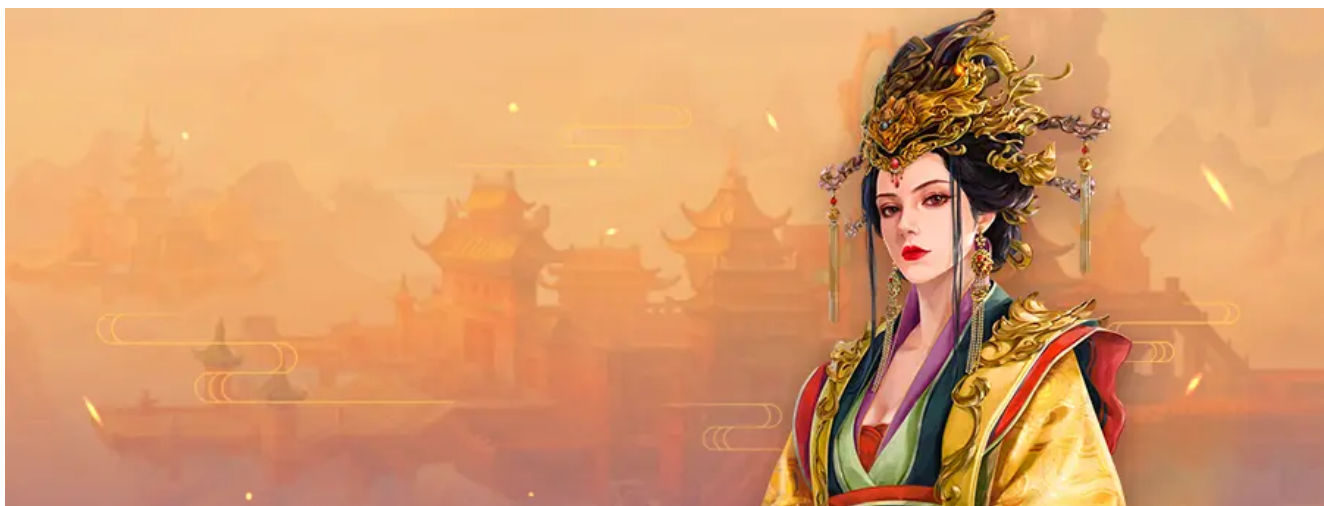


人设！你真的会写了吗？ -如何 写出好人物- 寻道之路 201806A - 橙光周刊



寻道之路·第9期

人设！你真的会写了吗？

如何写出好人物

编辑·槟榔

卷首语

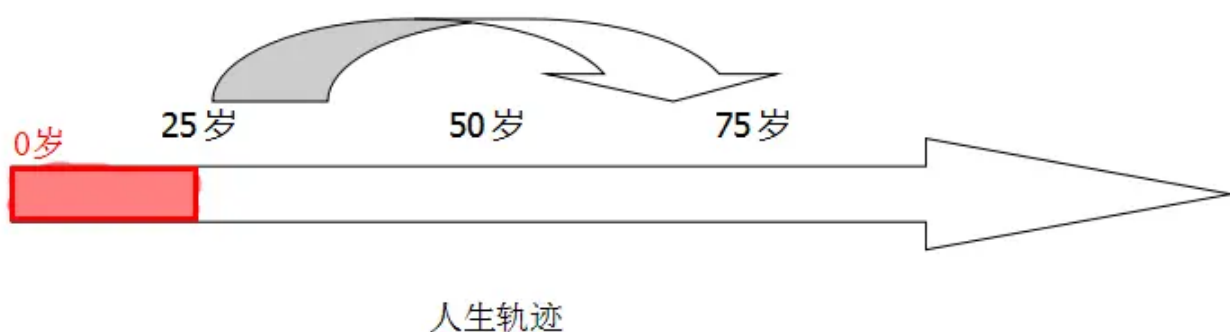
“人设”已经是近两年屡见不鲜的惯用词，我们在看各种影视剧作时经常会吐槽“无脑人设”，在看到明星出轨时会用“人设坍塌”，那么在具体写作自己的作品时，我们如何将自己笔下的人设写得精彩呢？好的人设需要具备哪些条件，需要哪些步骤把它打磨出来？

本期寻道之路以影视作品《甄嬛传》《我的前半生》中的人

物为例，为大家讲解“人设”的那些事儿。

完美人设第一步：给主角和大反派都写好人物小传

人物小传，是指你的人物在你讲的故事发生之前的生活状态，如下图所示。



如果我们写的主角是从25岁开始发生这个故事的，一直写到这个主角75岁去世的话（上图中大箭头概括的部分），那么我们的人物小传就需要写从0岁到25岁发生在这个主角身上的事情，即上图中用红色标注的部分。也就是说，在这个人还未经历故事当中那些事情的时候，他/她过着怎样的生活？

人物小传一般来说包含10个要素，即姓名、性别、年龄、社会阶层、性格（包含优缺点）、喜好、家庭宗族关系、爱情状态、友情状态、特殊成长经历等，在故事当中戏份吃重的人物都要有人物小传。

以《甄嬛传》当中的人物为例，我们列举一下几个重要人物的人物小传部分正文：

1.甄嬛（如下图所示）



姓名：甄嬛

性别：女

年龄：17岁（入宫年龄）

家庭关系：父亲甄远道为大理寺少卿（朝廷正四品官员），母亲也是出身世家，有一同父异母妹妹，名为浣碧，在甄嬛身侧做贴身宫女，浣碧母亲为罪臣之女，甄嬛并不知情。有一同父同母妹妹，名为甄玉娆，比甄嬛小11岁。

社会阶层：甄府嫡系长女，上流社会名媛未婚圈

性格优点：独立女性，追求爱情，聪慧明理，敢爱敢恨

性格缺点：在原则面前太过坚持，不屑关心时事近状，对爱情追求太过执着专一。

爱情状态：至此未遇到心上人，只有一从小长大的温实初哥哥，但甄嬛对温实初并无爱情之意，只是温实初单方面心心

念念着甄嬛。

友情状态：要好的发小兼闺蜜为济州左岭沈自山家的小姐沈眉庄，沈眉庄的父亲官阶为正三品，手握实权，比甄府的级别要高。俩人自小在一起玩耍，但沈眉庄之后搬离京城，两人成年后并未再相见。剩下的朋友，也就是身侧的两个丫鬟，流朱与浣碧。

成长经历：甄嬛作为甄府长女，从小家教极为严苛，识大体、顾大局，加上府中并无兄弟，甄嬛更是有些男儿心性。

2.华妃（如下图所示）



姓名：年世兰

性别：女

年龄：30岁左右（出场时）

家庭关系：家族出身贫贱，但哥哥年羹尧是随雍正爷一起打下江山的家奴，从雍正是亲王时就一直跟在身侧，所以不能

以低下出身来简单衡量其家族分量。

社会阶层：社会金字塔尖，王公贵族

性格优点：嗜爱如命，用情专一，泼辣大胆，生性单纯

性格缺点：格局太小，只专注情爱，不顾及大局，任性刁蛮，生性好妒

爱情状态：从18岁与雍正相恋开始，心中便再无他人，一颗心全扑在雍正身上，不允许其他人染指雍正。

友情状态：并无要好的妃子，她跟所有皇上临幸过的妃子结仇，唯一能跟她谈得上友情的，也只有她身侧的两个奴才，一个周宁海，一个颂芝。

成长经历：年世兰小时候的日子是苦的，那时候哥哥只是跟在雍亲王身侧，帮他东奔西跑征战，所以她也会骑马、会射箭，18岁的时候她见到了雍亲王，雍亲王带着她骑马狩猎，嫁入雍亲王府后她便是椒房专宠，那时纯元皇后已死，论争宠没有人是她的对手。

3.安陵容（如下图所示）



姓名：安陵容

性别：女

年龄：16岁（出场时）

家庭关系：父亲为松阳县县丞安比槐（八品），母亲为一瞎眼绣娘，另有弟弟妹妹，自己虽为长女，却跟母亲一起被其他姨娘欺辱。

社会阶层：算不上小康之家，自身条件来说比底层稍微好一点

性格优点：安静温婉，谨小慎微

性格缺点：自尊心过强，容易记恨，心胸窄小，胆小

爱情状态：没有任何经历，没接受过任何调教

友情状态：没有要好的伙伴

成长经历：在疏离的父亲与已经瞎眼的母亲身下生活，没有任何话语权，受人排挤，看人眼色生活。在父亲当官之前，

家境贫困，自小跟着母亲做刺绣，母亲用做刺绣的钱帮父亲捐了个芝麻小官，可是母亲的眼睛却熬瞎了。父亲当官之后，娶了其他的姨娘，安陵容与母亲的日子更加不好过。

4.三人对比

我们将以上三个人设做一个对比表格，如下图所示：

姓名	社会阶层	年龄	性格特点	爱情状态
甄嬛	上流名媛	17	智慧得体	无
年世兰	王公贵族	30	直接泼辣	雍正专宠
安陵容	底层社会	16	谨小慎微	无

上图中，用红框圈出的都是三人能发生故事冲突的地方。举例来说，比如爱情状态，年世兰本身是皇帝的椒房专宠，甄嬛与安陵容为后来入宫者，无论这两人是情愿还是不情愿，她们入宫为储秀，就是年世兰的情敌，是跟年妃来抢皇上的，年妃当然从心底就不喜欢这些比她年轻的小姑娘。

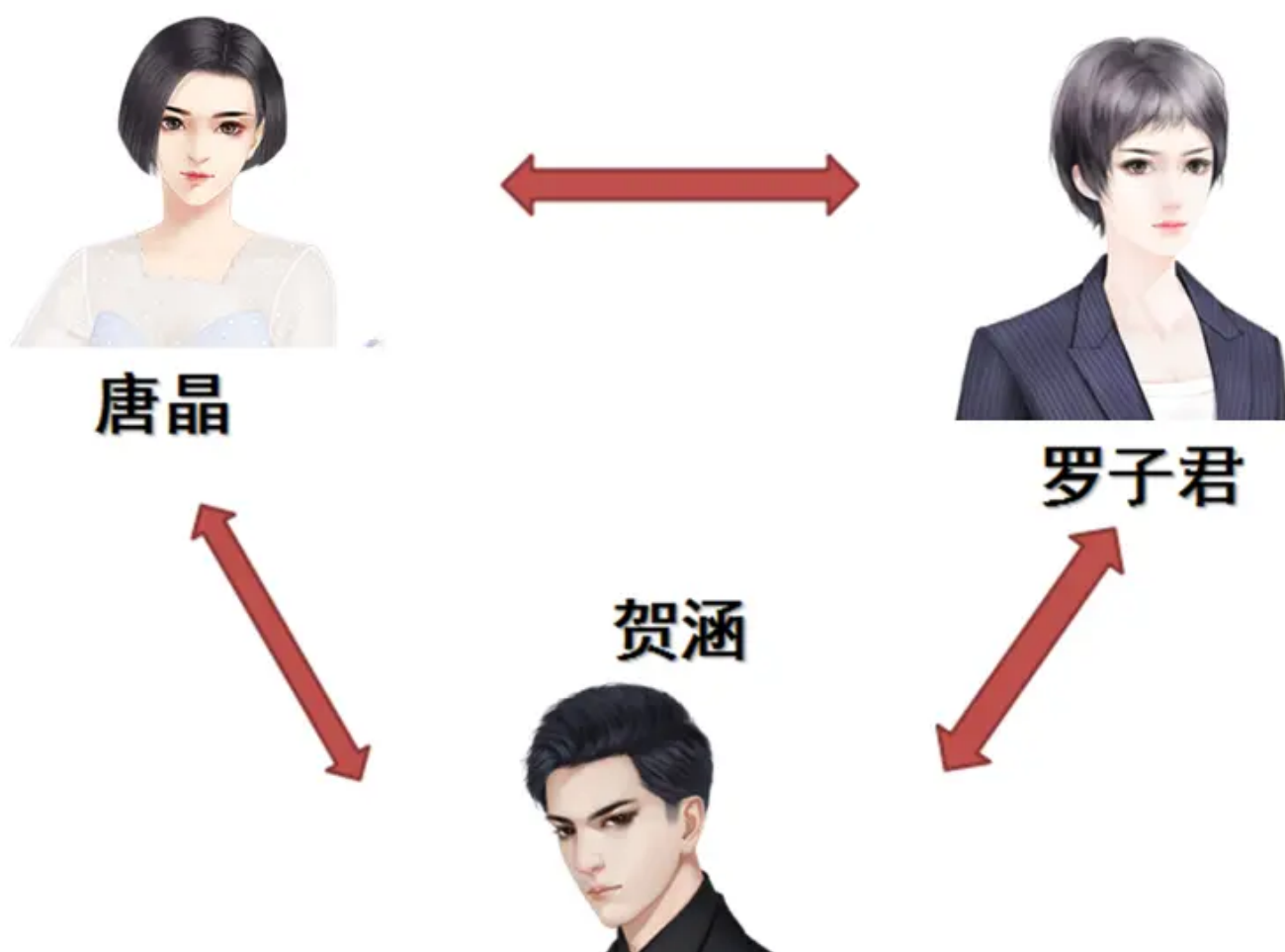
所以，当我们在写人物的时候，不管是正派还是反派，只要是重要的人物，我们都需要给他们一个合格的人物小传。在写完单个的人物小传之后，我们会发现，每个人物都有了自己的性格，那么接下来就是要怎么把这些人物串到一起。

完美人设第二步：规划人物关系

人物关系是指，在写作中构成的单个人物与人物之间的冲突或结盟，构成剧作中人与人之间的联系。于是这里的人物关系并不单指亲属、朋友等，敌人、盟友等也叫作人物关系。最基本也最容易产生戏剧冲突的人物关系是相互挟制的三角关系。许多作者在写人物关系的时候不明白既定的规则，会认为人物关系越复杂、越乱、越让人摸不着头脑越好；也有的作者在写作初期，并不知道如何构建人物关系，从而显得人物与人物之间除了爱情基本没有任何联系。

接下来我们以《我的前半生》为例，来拆解一下这部剧当中的基本人物关系。

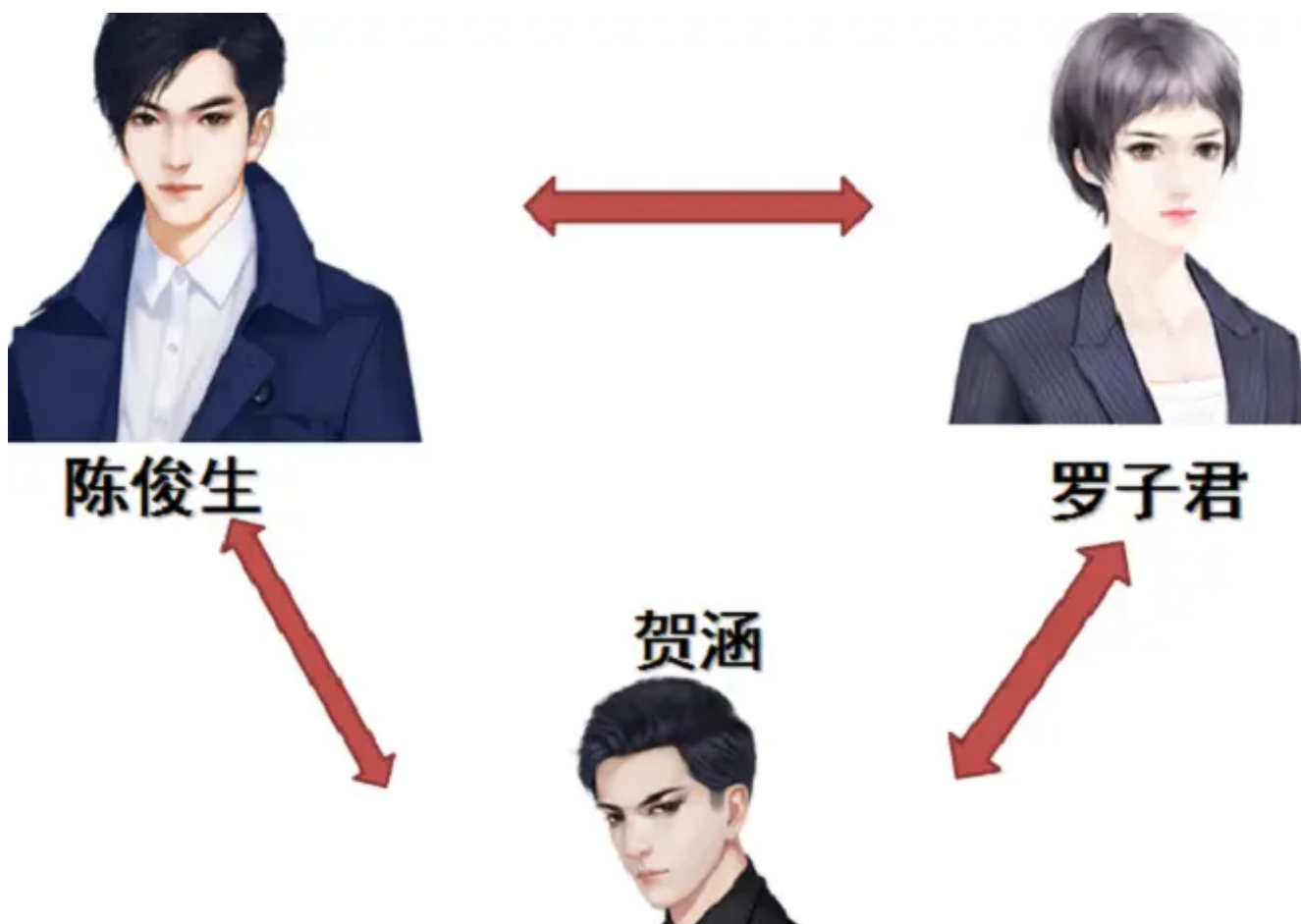
1.最基础的三角关系，如下图所示。



如上图所示，女主角罗子君的闺蜜是唐晶，而贺涵是唐晶的男朋友，而之后贺涵却又与罗子君产生了情感纠葛，这是最

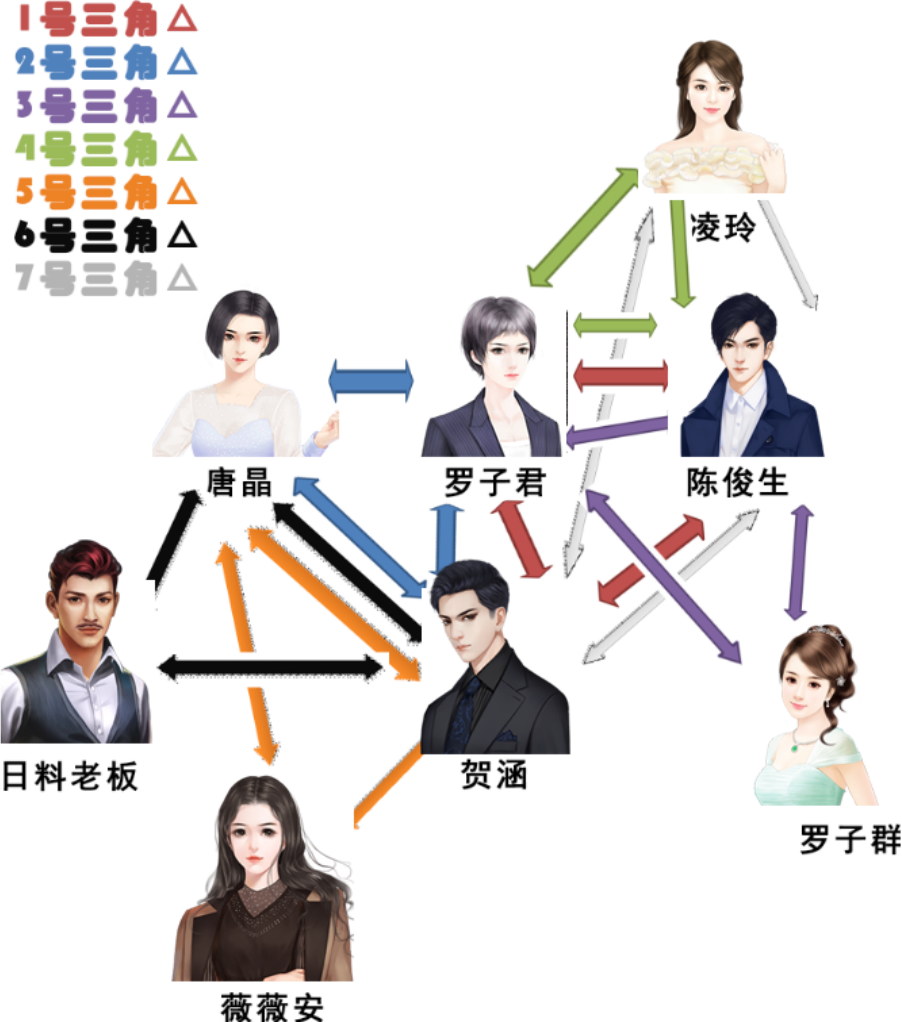
为经典也戏剧性最强的三角关系——狗血二女与一男。

2.进阶三角：每个人身上不止一个三角关系。



如上图所示，陈俊生是女主角罗子君的前夫，贺涵是罗子君离婚后与她产生感情纠葛的人，而贺涵是陈俊生的新任上司，在工作上挟持陈俊生。于是这三个人单独也能构成一个三角关系。

3.高级三角：串联起每个人物，如下图所示。



在上图关系当中，分别用不同颜色的箭头表示了不同组的三角关系，粗略统计前5集出场（一般电视剧以5集为单位，较重要人物的出场）的人物，大概构成了7个较为明显的三角关系。

1号三角关系为红色，构成人物为女主角罗子君、前夫陈俊生、贺涵。此三人为感情纠葛关系。陈俊生对罗子君和贺涵的感情有促进作用。

2号三角关系为蓝色，罗子君、闺蜜唐晶、唐晶男友贺涵，此三人为感情纠葛关系。罗子君对唐晶和贺涵的感情有挟持作用。

3号三角关系为紫色，罗子君、前夫陈俊生、妹妹罗子群，此三人为亲属关系。陈俊生对这姐妹俩的经济状况都有挟持作用，间接对两姐妹感情产生影响。

4号三角关系为绿色，罗子君、陈俊生、同事凌玲，此三人为感情纠葛关系。凌玲对陈俊生和罗子君的情感关系有挟持作用。

5号三角关系为橙色，唐晶、薇薇安、贺涵，此三人为工作+情感纠葛双重关系。薇薇安对唐晶和贺涵的情感关系有挟持作用。

6号三角关系为黑色，唐晶、贺涵、日料老板，此三人为私交关系。日料老板对贺涵与唐晶的感情在一定程度上有轻微的挟持作用。

7号三角关系为灰色，贺涵、陈俊生、凌玲，此三人为工作关系。贺涵对陈俊生和凌玲在工作上有挟持作用。

从以上举例中，我们可以看出，任何一个人物在进场时，都会与其他两人产生一个相互作用的三角关系，并且这个人物不会只针对一个三角，她可以跟不同的人产生多个三角关系。

而三角关系不是凭空构建的，并不是说我们多画几条线，把他们愣是写到一起，戏剧性就会很充足。而是身处在三角关系里的三个人必须有一定的“挟持”或“促进”作用，才能产生三角关系的戏剧性。比如在这组图当中，就包含了工作关系、情感纠葛、经济能力挟持、私交、上下级等等，产生三角关系并不都是感情，而且也并不一定都是好的关系，一个人对另一个人产生威胁作用，这也属于关系的一种。

总结

本期寻道之路，第一是帮大家确立了人物小传的写作模式，

第二是在写好单个的人物小传后，要怎么把多个人物串联起来。希望宝宝们自己平时也能多写多练，从经典影视剧当中把自己认为精彩的角色用写作的方式扒一遍，就是非常行之有效的日常练习哦。

你的观点

人物写作的好坏，是决定故事是否精彩的首要条件。作为作者，你还想了解哪些有关人物写作的内容呢？或者你在日常创作的时候，有没有什么人物写作的小技巧呢？快来表达你的观点！

我们会选取部分精彩评论，在下一期中进行展示并奖励5朵鲜花。快来参加讨论吧！

上期回顾

在上期的“你的观点”征集中，大家对养成类作品进行了探讨。我们选择了其中的两条精彩发言进行展示，并给予5朵鲜花的奖励。



懒呼呼的小乖乖



Lv.16

我希望有些游戏适当降低游戏难度。
有的关卡类游戏或者短期小养成游戏特别难。
数值卡的特别紧，有时候试验无数次，就是无法过关。翻来覆去都过不去。
容错率太低太低。有的是数值随机。
就是玩家必须每次都刷到最高值才有可能过关。
这样就造成大量的游戏时间都浪费在读盘、存档的刷随机数值上了。
因为少那么一两点属性值可能就完全过不了关了。
有的是同一个地点，上午和下午获得的数值不同。
想要达到需要的数值，必须要计算上午去还是下午去，去甲地，还是去乙地。
因为任务往往是需要几个数值，也就是需要跑好几个地方。
这就非常累人了。
一个不小心数值就不达标。
玩游戏娱乐一下还要各种计算、各种费脑细胞，比读书学习、上班工作还累有木有？
其实很多玩家就是来玩个游戏，放松心情。
数值上适当的放宽松比较好。



临江仙Samlate    Lv.90

作为玩家：

个人偏好剧情与简单数值并重的类型，养成稍微能接受一点，除非是剧情优秀到能吸引我继续游戏。

作为作者【高亮】（只是一个新手作者自己的一些建议和看法，希望大家能找出最适合自己的方法）：

1.数值设定。

橙光绝大部分的游戏都有数值设定，以便于游戏剧情分支，并且简单数值的设定有助于提高玩家游戏兴趣，只靠单薄的选项来吸引玩家需要极强大的笔力（所以没有数值设定的优秀游戏数量非常少），所以简单数值的设定是非常有助于新手作者的游戏制作，最重要的是它上手简单。

2.关卡设定。

如果是剧情流类游戏，请记住，设置的另类关卡（小游戏之类）一定不要太难，你的玩家之所以选择你的游戏是因为你的剧情足够吸引他，而他并不一定愿意玩小游戏，嗯.....太简单的话也没有存在意义，取一个中间值吧，作者自己调控。

（具体可以看后台作品管理剧情进度，关卡设置前后的剩余玩家人数，另外这个方法更适用于作品前期，玩家容易放弃游戏的阶段，如果是进入了游戏后期，玩家稳定了，那么可能不会流失玩家，而只是降低玩家兴致或者活跃度，这点就无法在后台看到了），如果人数流失很大，那么可以考虑关卡设置的难度以及必要性了。

[查看更多](#)

阅读量 1.5万

赞