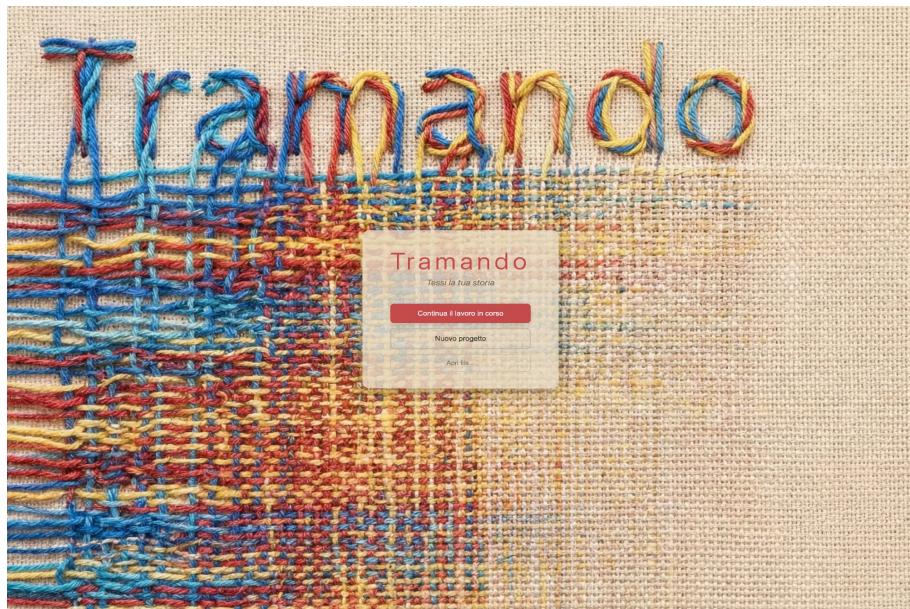


Tramando

Tessi la tua storia

Manuale Utente



Versione 1.0

Indice

1. Introduzione	3
2. Primi passi	4
3. Cos'è il markup	6
4. L'interfaccia	8
5. La Struttura narrativa	11
6. Gli Aspetti	13
7. I collegamenti	16
8. Le annotazioni	18
9. La mappa radiale	20
10. Export PDF	22
11. Impostazioni	24
12. Il formato file .trmd	26
13. Scorciatoie da tastiera	29
Appendice: Riferimento rapido	30

1. Introduzione

Cos'è Tramando

Tramando è uno strumento per scrittori che vogliono gestire storie complesse: personaggi, luoghi, temi, linee temporali. È pensato per chi scrive romanzi, sceneggiature, o qualsiasi narrativa con molti elementi da tenere sotto controllo.

Il nome viene da **trama** — perché scrivere è tessere fili narrativi — e da **tramando**, che dà un po' il senso di progettare un crimine, perché, diciamocelo, la differenza tra lo scrittore e l'assassino è tenue: semplicemente il primo il progetto non lo mette in atto.

La filosofia

In Tramando, tutto è un **chunk**: un blocco di testo con un titolo e un'identità. Un capitolo è un chunk. Una scena è un chunk. Un personaggio è un chunk. Anche una singola nota può essere un chunk.

I chunk possono contenere altri chunk, creando una struttura ad albero flessibile. Non ci sono regole rigide su come organizzare il tuo lavoro: Tramando si adatta al tuo modo di scrivere.

Per chi è Tramando

- **Romanzieri** che gestiscono cast numerosi e trame intrecciate
- **Sceneggiatori** che devono tracciare scene e personaggi
- **Autori di serie** che devono mantenere coerenza tra volumi
- **Worldbuilder** che costruiscono mondi complessi
- Chiunque scriva storie con **molti elementi interconnessi**

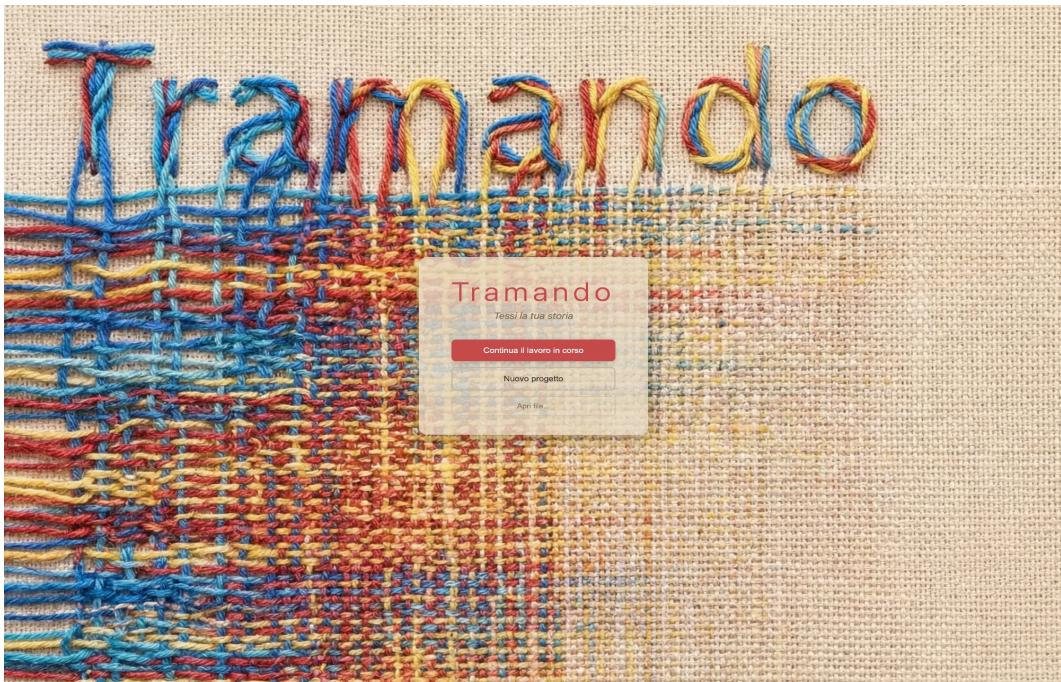
2. Primi passi

Avviare Tramando

Tramando è un'applicazione web che funziona direttamente nel browser. Non richiede installazione: basta aprire l'URL e iniziare a scrivere.

Al primo avvio vedrai la **schermata di benvenuto** con tre opzioni:

- **Continua il lavoro in corso** — Riprende l'ultimo progetto salvato automaticamente
- **Nuovo progetto** — Crea un progetto vuoto
- **Apri file...** — Carica un file .trmd esistente



La schermata di benvenuto di Tramando

Il primo progetto

Quando crei un nuovo progetto, Tramando ti presenta un'interfaccia divisa in due aree principali:

- La **sidebar** a sinistra, con la struttura del tuo progetto
- L'**editor** a destra, dove scrivi e modifichi i contenuti

Salvare il lavoro

Tramando salva automaticamente il tuo lavoro nel browser ogni pochi secondi. Puoi regolare l'intervallo di autosalvataggio nelle impostazioni (da 1 a 10 secondi).

Per salvare su file, clicca il pulsante **Salva** nella barra superiore. Il file verrà scaricato con estensione **.trmd** — un formato testuale che puoi aprire con qualsiasi editor di testo.

Consiglio: salva regolarmente su file oltre all'autosalvataggio, così avrai sempre un backup esterno al browser.

3. Cos'è il markup

Se hai sempre usato programmi come Word, potresti non aver mai sentito parlare di **markup**. Niente paura: è un concetto semplice che, una volta capito, ti sembrerà naturale.

Formattazione visuale vs markup

In Word, quando vuoi il grassetto, selezioni il testo e clicchi un pulsante. Il testo cambia aspetto immediatamente. Questo si chiama **formattazione visuale** (o WYSIWYG: What You See Is What You Get).

Con il **markup**, invece, inserisci dei simboli speciali nel testo per indicare come dovrà apparire. Il testo viene poi *interpretato* e mostrato formattato.

Esempio: invece di selezionare una parola e cliccare 'Grassetto', scrivi:

Questa parola è **importante**

E il risultato sarà: Questa parola è **importante**

Perché usare il markup?

- **Velocità** — Non devi togliere le mani dalla tastiera per usare il mouse
- **Portabilità** — I file sono puro testo, leggibili ovunque
- **Controllo** — Vedi esattamente cosa c'è nel documento
- **Leggerezza** — File piccoli, nessun formato proprietario

Markdown: il markup più diffuso

Tramando usa **Markdown**, un linguaggio di markup semplice e diffusissimo. Lo usano GitHub, Reddit, Discord, Notion, e migliaia di altri strumenti. Ecco i comandi principali:

Cosa vuoi	Cosa scrivi	Risultato
Grassetto	**testo**	testo in grassetto
Corsivo	*testo*	testo in corsivo
Grassetto + corsivo	***testo***	grassetto e corsivo
Titolo grande	# Titolo	Intestazione livello 1
Titolo medio	## Titolo	Intestazione livello 2
Titolo piccolo	### Titolo	Intestazione livello 3
Elenco puntato	- elemento	• elemento
Elenco numerato	1. elemento	1. elemento
Linea orizzontale	---	

Il markup di Tramando

Oltre al Markdown standard, Tramando aggiunge alcuni comandi speciali:

Cosa vuoi	Cosa scrivi
Riferimento a un aspetto	[@nome-personaggio]
Annotazione TODO	[!TODO:testo:priorità:commento]
Annotazione NOTE	[!NOTE:testo:priorità:commento]
Annotazione FIX	[!FIX:testo:priorità:commento]
Numerazione automatica	[:ORD] o [:ORD-ROM]

Non preoccuparti!

Non devi memorizzare tutto subito. Tramando evidenzia il markup con colori diversi, così è facile distinguerlo dal testo normale. E il tab **Lettura** ti mostra sempre il risultato finale, senza simboli.

*Dopo qualche giorno di uso, scrivere ****grassetto**** ti verrà naturale quanto cliccare un pulsante — anzi, più veloce.*

4. L'interfaccia

The screenshot shows the Tramando application interface. On the left, there's a sidebar with a tree view of the story structure. The main area displays the text of the story with numbered lines. A red box highlights the first few lines of the story text.

STRUTTURA:

- La carta che resta
 - Capitolo 1: Il visitatore
 - Il laboratorio
 - L'incontro
 - Capitolo 2: Il segreto
 - La storia di Giorgio
 - Gli scatoloni
 - Capitolo 3: La carta che resta
 - La vecchia libreria
 - Il quaderno
- + Nuovo Chunk

ASPECTI:

- Personaggi:
 - Elena Ferro (6)
 - Aspetto fisico
 - Modo di parlare
 - Giorgio Mante (3)
 - Riccardo Ferro (2)
- Luoghi:
 - Biblioteca Civica (3)
 - Liberia il Catalogo (1)
 - Casa di Elena (2)
- Temi:
 - Eredità (2)
 - Cura (1)
 - Verità nascosta (2)
- Sequenze:
 - La scoperta del segreto
 - L'incontro con Giorgio (1)
 - La rivelazione (1)
 - La ricerca (1)
 - Il ritrovamento (1)
- Timeline:
 - Cronologia della storia
 - 2024-11-04 09:00 (1)

La storia di Giorgio

@Elena Ferro x @Giorgio Mante x @Biblioteca Civica x @La rivelazione x +Aspetto : Aspetto

Parent: cap2 - Capitolo 2: Il segreto

Elmina chunk

Modifica Figli Lettura

1 Elena si tolse i guanti da lavoro, lentamente.
2
3 - Che libro?
4
5 - Un'edizione rarissima. Un Dante del 1502, stampato a Venezia. Scomparso dalla collezione di un nobile, negli anni Novanta. Si pensò a un furto, ma non fu mai ritrovato.
6
7 - E cosa c'entra mio padre?
8
9 Giorgio esitò. Si rigirò il cappello tra le mani.
10
11 - Suo padre mi telefonò, due settimane prima di morire. Disse che l'aveva trovato. Che era sempre stato qui, in biblioteca, catalogato male. Nascosto in piena vista, disse.
12
13 Elena sentì qualcosa muoversi nel petto. Una specie di **[!FIX:rabbia fredda si forse "fatto dio" è meglio]**, o forse paura.
14
15 - Perché non ne ha parlato prima? Sono passati due anni.
16
17 - Perché suo padre mi chiese di aspettare. Disse che doveva verificare una cosa, che c'erano delle implicazioni. Poi è morto, e io... non sapevo se fosse giusto.
18
19 - E adesso?
20
21 - Adesso sono vecchio, e ci sono cose che non voglio portarmi nella tomba.

L'interfaccia principale di Tramando

La barra superiore

In alto trovi i controlli principali:

- **Logo Tramando** — Cliccando torni alla schermata di benvenuto
- **Titolo progetto** — Il nome del tuo progetto (cliccabile per i metadati)
- **Carica** — Apre un file .trmd esistente
- **Salva** — Scarica il progetto come file .trmd
- **Esporta** — Menu per esportare in PDF o Markdown
- **Annotazioni** — Mostra il contatore delle annotazioni
- **Mappa / Editor** — Alterna tra vista mappa radiale ed editor
- **Impostazioni** — Apre il pannello delle preferenze

La sidebar

La colonna a sinistra contiene due sezioni principali:

STRUTTURA — La narrativa vera e propria: capitoli, scene, il testo della tua storia. Organizzala come preferisci: alcuni usano Parte → Capitolo → Scena, altri preferiscono strutture più piatte.

ASPETTI — Gli elementi che attraversano la storia: Personaggi, Luoghi, Temi, Sequenze, Timeline. Ogni aspetto può avere sotto-elementi (es. un personaggio può avere 'Aspetto fisico', 'Psicologia', ecc.)

Il numero tra parentesi accanto a ogni aspetto indica quante volte è utilizzato nelle scene.

L'editor

L'area principale dove scrivi. Ha tre tab:

- **Modifica** — L'editor di testo con numeri di riga
- **Figli** (per struttura) / **Usato da** (per aspetti) — Mostra relazioni
- **Lettura** — Visualizza il testo formattato senza markup

Sopra l'editor trovi:

- Il campo **titolo** del chunk
- I **tag degli aspetti** collegati (cliccabili per rimuoverli)
- Il pulsante **+ Aspetto** per aggiungere collegamenti
- Il selettori **Parent** per cambiare la posizione nella gerarchia

5. La Struttura narrativa

La sezione STRUTTURA contiene il testo vero e proprio della tua storia. È organizzata come un albero: ogni elemento può contenere altri elementi.

Creare la gerarchia

Un'organizzazione tipica potrebbe essere:

- **Libro** (root)
 - **Parte I**
 - **Capitolo 1**
 - Scena 1
 - Scena 2
 - **Capitolo 2**
 - ...

Ma sei libero di usare qualsiasi struttura: capitoli senza scene, scene senza capitoli, o gerarchie più profonde. Tramando si adatta.

Creare nuovi elementi

Per creare un nuovo elemento nella struttura:

1. Clicca il pulsante **+ Nuovo Chunk** nella sidebar
2. Oppure, seleziona un chunk esistente e usa **+ Figlio di...** per crearne uno annidato

Ogni nuovo chunk riceve automaticamente un ID univoco (es. cap-1, scene-2). Puoi modificare l'ID se preferisci nomi più significativi.

Numerazione automatica

Tramando supporta macro per la numerazione automatica. Inseriscile nel titolo del chunk:

Macro	Risultato	Esempio
[:ORD]	Numeri arabi	1, 2, 3...
[:ORD-ROM]	Romani maiuscoli	I, II, III...
[:ORD-rom]	Romani minuscoli	i, ii, iii...
[:ORD-ALPHA]	Lettere maiuscole	A, B, C...
[:ORD-alpha]	Lettere minuscole	a, b, c...

Esempio: un capitolo con titolo "**Capitolo [:ORD]: Il risveglio**" verrà visualizzato come "**Capitolo 1: Il risveglio**", "**Capitolo 2: Il risveglio**", ecc. in base alla sua posizione tra i fratelli.

6. Gli Aspetti

Gli aspetti sono gli elementi che **attraversano** la storia: non fanno parte della narrativa lineare, ma vi sono collegati. Tramando ne prevede cinque tipi:

Personaggi

I personaggi della tua storia. Per ogni personaggio puoi creare sotto-elementi come 'Aspetto fisico', 'Background', 'Arco narrativo', ecc.

Colore nella mappa: rosso

Luoghi

I luoghi dove si svolge la storia. Puoi organizzarli gerarchicamente: Paese → Città → Quartiere → Edificio → Stanza.

Colore nella mappa: verde

Temi

Le idee e i motivi ricorrenti: vendetta, redenzione, amore, tradimento... Collegandoli alle scene puoi tracciare come si sviluppano nella storia.

Colore nella mappa: arancione

Sequenze

Catene di causa-effetto che attraversano la storia. I figli di una sequenza sono i suoi **passi ordinati**. Utile per tracciare subplot o archi narrativi.

Esempio: la sequenza 'Vendetta di Marco' potrebbe avere i passi: 'Scopre il tradimento' → 'Pianifica' → 'Agisce' → 'Conseguenze'.

Colore nella mappa: viola

Timeline

Eventi in ordine cronologico. Utile quando la narrazione non è lineare: puoi tracciare l'ordine *reale* degli eventi indipendentemente da come vengono presentati al lettore.

Consiglio: usa date e orari nel titolo degli eventi (es. '2024-03-15 08:00').

Colore nella mappa: blu

Creare aspetti

Per creare un nuovo aspetto, clicca il pulsante **+ Nuovo aspetto** nella sidebar, sotto la sezione ASPETTI. Scegli il tipo e assegna un nome.

7. I collegamenti

La vera potenza di Tramando sta nei **collegamenti** tra struttura e aspetti. Collegando una scena a un personaggio, puoi poi vedere tutte le scene in cui quel personaggio appare.

La sintassi `[@id]`

Per creare un collegamento, scrivi `[@id]` nel testo della scena, dove 'id' è l'identificatore dell'aspetto.

Esempio: se il tuo personaggio ha ID 'elena', scrivi `[@elena]` nel testo di ogni scena in cui appare Elena.

Metodo alternativo: i tag

Puoi anche collegare aspetti usando l'interfaccia grafica:

1. Seleziona la scena nell'editor
2. Clicca il pulsante **+ Aspetto**
3. Scegli l'aspetto da collegare dal menu

I collegamenti creati così appaiono come **tag** sotto il titolo del chunk. Cliccando la **x** sul tag, rimuovi il collegamento.

Il tab 'Usato da'

Quando selezioni un aspetto (es. un personaggio), il tab **Usato da** mostra tutte le scene che lo referenziano. È il modo più veloce per vedere 'dove appare questo elemento nella storia'.

Il numero tra parentesi nella sidebar (es. 'Elena (6)') indica proprio questo: il numero di scene in cui quell'aspetto è collegato.

Buone pratiche

- Usa ID brevi e significativi: **elena** è meglio di **pers-1**
- Collega all'inizio della scena, così è facile trovarli
- Non esagerare: collega solo gli aspetti *rilevanti* per quella scena
- Usa i tag per aspetti frequenti, `[@id]` nel testo per riferimenti specifici

8. Le annotazioni

Mentre scrivi, puoi lasciare note per te stesso: cose da fare, problemi da correggere, riflessioni. Tramando le chiama **annotazioni**.

The screenshot shows the Tramando application interface. The main window displays a document titled "La vecchia libreria". The sidebar on the left contains a tree view of the document structure, including sections like "Aspetto fisico", "Modo di parlare", "Giorgio Mente", "Riccardo Ferro", "Luoghi", "Biblioteca Civica", "Libreria Il Catalogo", "Casella di Elena", "Tempi", "Eredità", "Cura", "Verità nascosta", "Sequenze", "La scoperta del segreto", "L'incontro con Giorgio", "La rivelazione", "La ricerca", "Il ritrovamento", "Timeline", "Chronologia della storia", and specific dates from 2024-11-04 to 2024-11-05. The main text area contains numbered annotations (1-33) corresponding to the text. Annotations include: 1. La libreria Il Catalogo era un buco polveroso tra un bar e una lavandaia. L'insegna pendeva da un gancio arrugginito. Giorgio armeggiò con le chiavi, le mani che tremavano. 2. Non ci entro da cinque anni. Da quando ho chiuso. 3. Dentro, l'odore era quello giusto: carta, polvere, tempo. Scaffali vuoti, qualche scatola, un bancone coperto da un telo. 4. Suo padre veniva qui ogni settimana, - disse Giorgio. - Parlavamo per ore. Era l'unico che capiva. 5. Capiva cosa? 6. Che i libri non sono oggetti. Sono **[!TODO:trovare parola migliore:10]** testimoni. Portano con sé le mani che li hanno toccati. 7. Elena guardò gli scaffali vuoti. 8. Il Dante, dove sarebbe adesso? 9. Non lo so. Suo padre non me l'ha detto. Ma mi ha dato una cosa, l'ultima volta che ci siamo visti. 10. Giorgio andò verso il bancone, sollevò il telo. Sotto c'era una cassetta di legno. La aprì e tirò fuori un quaderno, uno di quei quaderni a quadretti che usavano a scuola. 11. Questo. Mi disse di darlo a lei, se fosse successo qualcosa. Mi disse: "Elena saprà cosa fare". 12. Elena prese il quaderno. La copertina era consunta, gli angoli rotondi. 13. Perché non me l'ha dato subito? 14. Adesso è vecchio, sì, l'ha già detto. 15. Giorgio sorrise, un sorriso stanco. 16. Adesso ho capito che i segreti sono **[!NOTE:più pesanti dei libri::bella frase, tenere]**. 17. — Questo. Mi disse di darlo a lei, se fosse successo qualcosa. Mi disse: "Elena saprà cosa fare". 18. — Perché avevo paura. Di cosa c'era scritto, di cosa avrebbe significato per lei. Ma adesso... 19. — Adesso è vecchio, sì, l'ha già detto. 20. — Giorgio sorrise, un sorriso stanco. 21. — Questo. Mi disse di darlo a lei, se fosse successo qualcosa. Mi disse: "Elena saprà cosa fare". 22. — Perché non me l'ha dato subito? 23. — Elena prese il quaderno. La copertina era consunta, gli angoli rotondi. 24. — Perché non me l'ha dato subito? 25. — Perché avevo paura. Di cosa c'era scritto, di cosa avrebbe significato per lei. Ma adesso... 26. — Adesso è vecchio, sì, l'ha già detto. 27. — Giorgio sorrise, un sorriso stanco. 28. — Adesso ho capito che i segreti sono **[!NOTE:più pesanti dei libri::bella frase, tenere]**. 29. — Adesso ho capito che i segreti sono **[!NOTE:più pesanti dei libri::bella frase, tenere]**. 30. — Giorgio sorrise, un sorriso stanco. 31. — Adesso ho capito che i segreti sono **[!NOTE:più pesanti dei libri::bella frase, tenere]**. 32. — Adesso ho capito che i segreti sono **[!NOTE:più pesanti dei libri::bella frase, tenere]**. 33. — Adesso ho capito che i segreti sono **[!NOTE:più pesanti dei libri::bella frase, tenere]**.

Annotazioni nel testo e nella sidebar

Tipi di annotazione

- **TODO** — Cose da fare: 'aggiungere descrizione', 'sviluppare dialogo'
- **NOTE** — Appunti e riflessioni: 'verificare data storica', 'idea per sequel'
- **FIX** — Problemi da correggere: 'incongruenza temporale', 'errore nome'

Creare annotazioni

Per creare un'annotazione:

1. Seleziona il testo che vuoi annotare
2. Click destro → scegli il tipo di annotazione
3. (Opzionale) Aggiungi una priorità numerica e un commento

La sintassi

Le annotazioni usano questa sintassi nel testo:

```
[ !TYPE:testo selezionato:priorità:commento ]
```

Esempi:

```
[ !TODO:riscrivere dialogo:1:tropo lungo]
[ !NOTE:motivazione personaggio::da approfondire]
[ !FIX:errore continuity:3:]
```

Il pannello Annotazioni

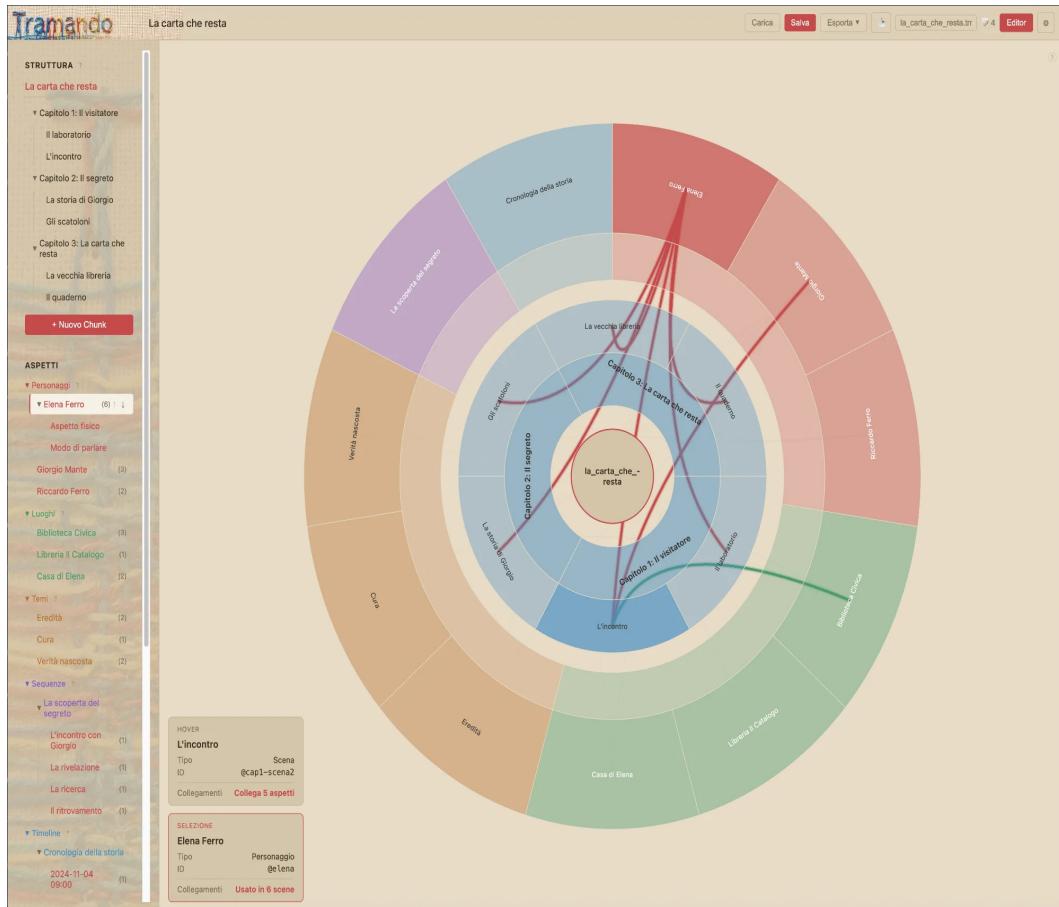
Nella sidebar, la sezione **ANNOTAZIONI** mostra tutte le annotazioni del progetto, raggruppate per tipo (TODO, FIX, NOTE). Cliccando su un'annotazione, salti direttamente al punto del testo dove si trova.

Il numero nel badge accanto a 'Annotazioni' nella barra superiore mostra il totale delle annotazioni nel progetto.

Le annotazioni NON vengono incluse nell'export PDF: sono solo per te durante la scrittura.

9. La mappa radiale

La mappa radiale è una visualizzazione grafica della tua storia: mostra la struttura al centro, gli aspetti intorno, e le linee colorate che rappresentano i collegamenti.



La mappa radiale con collegamenti

Leggere la mappa

- **Centro** — Il titolo del progetto
- **Anello interno (blu)** — La struttura narrativa: capitoli, scene
- **Anelli esterni (colorati)** — Gli aspetti, ciascuno col suo colore
- **Linee** — I collegamenti tra scene e aspetti

Interagire con la mappa

- **Scroll** — Zoom in/out
- **Click su un elemento** — Lo seleziona e mostra info nel pannello
- **Hover** — Mostra dettagli nel pannello informativo
- **Drag** — Sposta la vista (quando zoomato)

Il pannello informativo

In basso a sinistra, un pannello mostra informazioni sull'elemento sotto il cursore (HOVER) e sull'elemento selezionato (SELEZIONE):

- **Nome** — Il titolo dell'elemento
- **Tipo** — Capitolo, Scena, Personaggio, ecc.
- **ID** — L'identificatore per i riferimenti [@id]
- **Collegamenti** — Quanti aspetti collega (per scene) o in quante scene appare (per aspetti)

A cosa serve

La mappa è utile per:

- **Vedere la distribuzione** dei personaggi nella storia
- **Identificare scene sovraccaricate** (troppi collegamenti)
- **Scoprire elementi isolati** (aspetti mai usati)
- **Capire le relazioni** tra elementi diversi

10. Export PDF

Quando la tua storia è pronta (o vuoi stamparla per una revisione), puoi esportarla in PDF.

Come esportare

1. Clicca **Esporta ▼** nella barra superiore
2. Scegli **PDF**
3. Il file verrà scaricato automaticamente

Cosa viene incluso

- **Pagina titolo** con titolo e autore (dai metadati)
- **Capitoli** con titolo in testa e interruzione pagina
- **Scene** separate da *** centrato
- **Formattazione:** grassetto, corsivo, intestazioni

Cosa viene escluso

- Frontmatter YAML
- Riferimenti agli aspetti ([@id])
- ID e metadati dei chunk
- Annotazioni (TODO, NOTE, FIX)
- Container aspetti e loro contenuto

L'export contiene solo la narrativa pulita, pronta per la lettura.

Formato del PDF

Proprietà	Valore
Formato pagina	A5
Margini	60pt (alto), 70pt (basso), 50pt (lati)
Font	Roboto
Titolo capitolo	18pt, centrato
Corpo testo	11pt, giustificato, interlinea 1.4
Numeri pagina	In basso, alternati destra/sinistra

Export Markdown

Puoi anche esportare in **Markdown** semplice, utile per importare la storia in altri programmi o per backup testuale.

11. Impostazioni



Il pannello impostazioni

Temi

Tramando include quattro temi predefiniti:

Tema	Descrizione
Tessuto	Beige caldo con texture (default)
Dark	Tema scuro con accenti rosa
Light	Tema chiaro minimale
Sepia	Toni vintage, caldi

Autosalvataggio

Regola il **ritardo autosave**: dopo quanti secondi di inattività Tramando salva automaticamente nel browser. Range: 1-10 secondi, default: 3.

Colori personalizzati

Puoi personalizzare ogni colore dell'interfaccia:

Interfaccia: Sfondo, Sidebar, Editor, Bordi, Testo, Testo secondario, Accento

Categorie: Un colore per ogni tipo di aspetto (Struttura, Personaggi, Luoghi, Temi, Sequenze, Timeline)

Import/Export impostazioni

Puoi esportare le tue impostazioni in un file .edn e reimportarle su un altro dispositivo. Utile per mantenere lo stesso tema ovunque.

Tutorial

Il pulsante **Rivedi tutorial** riapre la guida interattiva mostrata al primo avvio.

12. Il formato file .trmd

I progetti Tramando sono salvati in file con estensione **.trmd**. È un formato testuale, leggibile con qualsiasi editor di testo.

Struttura generale

Un file .trmd ha due parti:

1. **Frontmatter YAML** — Metadati del progetto (tra i delimitatori ---)
2. **Contenuto** — I chunk con la loro gerarchia

Frontmatter

```
---
```

```
title: "Il mio romanzo"
author: "Nome Autore"
language: "it"
year: 2024
isbn: "978-..."
publisher: "Casa Editrice"
custom:
  genere: "Fantasy"
  serie: "Trilogia"
---
```

Sintassi chunk

```
[C:id"Titolo del chunk"][@aspetto1][@aspetto2]
Contenuto del chunk...

[C:figlio"Titolo figlio"]
  Contenuto figlio (indentato di 2 spazi)
```

ID riservati

Questi ID sono usati per i container degli aspetti e non possono essere modificati:

```
personaggi, luoghi, temi, sequenze, timeline
```

Annotazioni nel file

```
[!TODO:testo da annotare:1:commento]
[!NOTE:altro testo::nota senza priorità]
[!FIX:problema:5:]
```

Gerarchia con indentazione

La gerarchia è determinata dall'indentazione: **2 spazi = 1 livello di nidificazione**.

[C:cap1"Capitolo 1"]

Testo del capitolo

[C:scena1"Scena 1"]

Testo della scena

[C:passaggio"Passaggio"]

Sotto-elemento della scena

13. Scorciatoie da tastiera

Tramando supporta alcune scorciatoie da tastiera per velocizzare il lavoro:

Scorciatoia	Azione
Ctrl+Z / Cmd+Z	Annulla (Undo)
Ctrl+Shift+Z / Cmd+Shift+Z	Ripristina (Redo)
Escape	Chiude finestre modali

Nota: Cmd è per macOS, Ctrl per Windows/Linux.

Cronologia Undo

Tramando mantiene una cronologia delle ultime **100 modifiche**. Puoi annullare e ripristinare le operazioni usando le scorciatoie sopra.

Appendice: Riferimento rapido

Sintassi

Elemento	Sintassi
Chunk	[C:id"Titolo"]
Riferimento aspetto	[@id]
Annotazione TODO	[!TODO:testo:priorità:commento]
Annotazione NOTE	[!NOTE:testo:priorità:commento]
Annotazione FIX	[!FIX:testo:priorità:commento]
Numerazione araba	[:ORD]
Numerazione romana	[:ORD-ROM] o [:ORD-rom]
Numerazione alfabetica	[:ORD-ALPHA] o [:ORD-alpha]

ID Aspetti riservati

personaggi, luoghi, temi, sequenze, timeline

Colori nella mappa

Tipo	Colore default
Struttura	Blu (#4a90c2)
Personaggi	Rosso (#c44a4a)
Luoghi	Verde (#4a9a6a)
Temi	Arancione (#b87333)
Sequenze	Viola (#8a5ac2)
Timeline	Blu (#4a90c2)

Limiti tecnici

- Cronologia Undo: **100 stati**
- Numeri romani: **1-3999**
- Storage locale: circa **5-10 MB** (dipende dal browser)