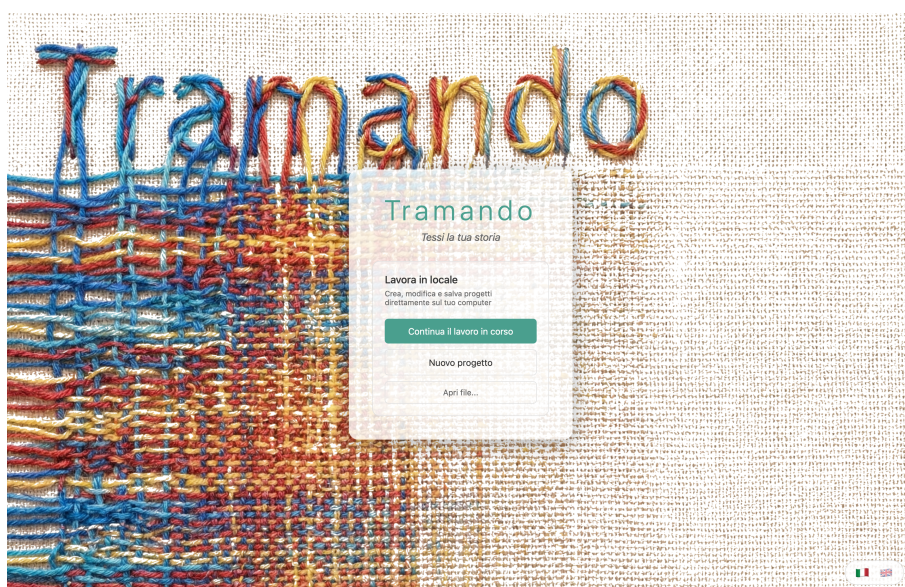


Tramando

Tessi la tua storia

Manuale Utente



Versione 2.0

Indice

1. Introduzione
 2. Modalita di utilizzo
 3. Primi passi
 4. Cos'e il markup
 5. L'interfaccia
 6. La Struttura narrativa
 7. Gli Aspetti
 8. I collegamenti
 9. Le annotazioni
 10. Cerca e sostituisci
 11. La mappa radiale
 12. Export PDF, Word e Markdown
 13. Impostazioni
 14. Il formato file .trmd
 15. Scorciatoie da tastiera
 16. Assistente AI (opzionale)
 17. Modalita collaborativa
- Appendice: Riferimento rapido

1. Introduzione

Cos'è Tramando

Tramando è uno strumento pensato per scrittori che devono gestire storie complesse. Se stai scrivendo un romanzo con decine di personaggi, una sceneggiatura con molteplici linee narrative, o stai costruendo un mondo immaginario con la sua storia e geografia, Tramando ti aiuta a tenere tutto sotto controllo.

A differenza di un normale word processor, Tramando non si limita a farti scrivere testo. Ti permette di organizzare la tua storia in blocchi modulari chiamati "chunk", di definire personaggi, luoghi e temi come entità separate, e di collegarli tra loro per vedere come si intrecciano nella narrazione.

Il risultato è una visione d'insieme della tua opera che sarebbe impossibile ottenere con strumenti tradizionali: puoi vedere in quali scene appare un personaggio, tracciare lo sviluppo di un tema attraverso i capitoli, o verificare la coerenza della timeline.

L'origine del nome

Il nome "Tramando" nasce da un gioco di parole. Da un lato c'è **trama**, perché scrivere è essenzialmente tessere fili narrativi, intrecciare storie e destini. Dall'altro c'è **tramando**, il gerundio che evoca il senso di progettare qualcosa, magari anche un crimine. Come diceva qualcuno, la differenza tra lo scrittore e l'assassino è tenue: semplicemente il primo il progetto non lo mette in atto.

La filosofia: tutto è un chunk

In Tramando, l'unità base è il **chunk**: un blocco di testo con un titolo e un'identità propria. Un capitolo è un chunk. Una scena è un chunk. Ma anche un personaggio è un chunk, un luogo è un chunk, persino una singola nota può essere un chunk.

I chunk possono contenere altri chunk, creando una struttura ad albero completamente flessibile. Non ci sono regole rigide su come organizzare il tuo lavoro: puoi avere Libro > Parte > Capitolo > Scena, oppure semplicemente una lista piatta di scene. Tramando si adatta al tuo modo di pensare e scrivere, non il contrario.

Per chi è Tramando

- **Romanzieri** che gestiscono cast numerosi e trame intrecciate, e hanno bisogno di tracciare chi appare dove e quando
- **Sceneggiatori** che devono tenere sotto controllo scene, personaggi, e archi narrativi su più episodi o atti

- **Autori di serie** che devono mantenere coerenza tra volumi, ricordando dettagli stabiliti nei libri precedenti
- **Worldbuilder** che costruiscono mondi complessi con la loro storia, geografia, e cast di personaggi
- Chiunque scriva storie con **molti elementi interconnessi** e voglia uno strumento per visualizzarli e gestirli

2. Modalita di utilizzo

Tramando e disponibile in tre diverse modalita, ognuna pensata per esigenze specifiche. Puoi scegliere quella piu adatta al tuo modo di lavorare.

Applicazione desktop (Tauri)

La versione desktop e un'applicazione nativa per **Mac**, **Windows** e **Linux**. Funziona completamente offline e salva i tuoi progetti come file .trmd sul tuo computer.

- **Funziona offline** - Non richiede connessione internet
- **File locali** - I progetti sono salvati sul tuo disco come file .trmd
- **Prestazioni native** - Interfaccia veloce e reattiva
- **Integrazione sistema** - Supporto completo per scorciatoie, drag&drop, e gestione file

Questa e la versione consigliata per la maggior parte degli utenti.

Webapp locale

Puoi usare Tramando anche direttamente nel browser, aprendo la webapp su un server locale. Questa modalita e identica al desktop ma richiede un browser moderno.

- **Nessuna installazione** - Basta un browser web
- **File locali** - Salvataggio su disco tramite API del browser
- **Multipiattaforma** - Funziona su qualsiasi sistema con un browser moderno

Webapp collaborativa

La modalita collaborativa permette a piu persone di lavorare sullo stesso progetto. Richiede un server Tramando (self-hosted o in cloud).

- **Collaborazione in tempo reale** - Piu autori sullo stesso progetto
- **Gestione ruoli** - Owner, Admin e Collaborator con permessi diversi
- **Ownership chunk** - Ogni chunk ha un proprietario che puo essere trasferito
- **Proposte e discussioni** - Sistema di proposte per suggerire modifiche
- **Chat integrata** - Comunicazione tra collaboratori per ogni chunk

Per i dettagli sulla modalita collaborativa, vedi il capitolo dedicato.

Differenze principali

Funzionalità	Desktop	Webapp locale	Collaborativa
Connessione	Offline	Offline	Richiesta
Salvataggio	File .trmd	File .trmd	Server
Versioni/Backup	Sì	Sì	No (server)
Collaborazione	No	No	Sì
Ownership	No	No	Sì
Chat	No	No	Sì
Proposte	No	No	Sì

Quale scegliere?

- **Scrivi da solo?** - Usa l'applicazione desktop
- **Non vuoi installare nulla?** - Usa la webapp locale
- **Lavori in team?** - Usa la modalita collaborativa

3. Primi passi

Avviare Tramando

Tramando è disponibile come applicazione desktop per Mac, Windows e Linux. Una volta installato e avviato, ti accoglierà la schermata di benvenuto con tre opzioni chiare per iniziare:

- **Continua il lavoro in corso** - Riprende automaticamente l'ultimo progetto su cui stavi lavorando, esattamente dove l'avevi lasciato
- **Nuovo progetto** - Crea un progetto completamente vuoto, pronto per accogliere la tua nuova storia
- **Apri file...** - Ti permette di caricare un file .trmd esistente dal tuo computer



La schermata di benvenuto (versione desktop)

Il primo progetto

Quando crei un nuovo progetto, Tramando ti presenta un'interfaccia pulita e intuitiva, divisa in due aree principali. A sinistra trovi la **sidebar**, che contiene la struttura del tuo progetto: qui vedrai crescere l'albero dei tuoi capitoli, scene, e tutti gli elementi della storia.

A destra c'è l'**editor**, lo spazio dove effettivamente scrivi e modifichi i contenuti. L'editor include funzionalità avanzate come syntax highlighting per il markup, numeri di riga, e la possibilità di passare rapidamente dalla modalità scrittura alla modalità lettura.

Salvare il lavoro

Tramando salva automaticamente il tuo lavoro ogni pochi secondi. Puoi configurare l'intervallo di autosalvataggio nelle impostazioni, scegliendo un valore tra 1 e 10 secondi. Questo significa che

non perderai mai più di qualche secondo di lavoro anche in caso di crash o chiusura accidentale.

Oltre all'autosalvataggio, puoi salvare manualmente su file cliccando il pulsante **Salva** nella barra superiore. Il file avrà estensione **.trmd** e sarà un file di testo leggibile, che potrai aprire anche con un normale editor di testo se necessario.

Consiglio: anche se l'autosalvataggio è attivo, è buona pratica salvare regolarmente su file. Così avrai sempre un backup esterno che potrai copiare su cloud o chiavetta USB.

Versioni e backup

Tramando include un sistema completo di gestione versioni. Accanto ai pulsanti Salva trovi un menu a tendina **Versione** con tre opzioni:

- **Salva versione** - Crea uno snapshot del tuo lavoro con data/ora e una descrizione opzionale. Utile prima di modifiche importanti o per segnare tappe significative.
- **Lista versioni** - Mostra tutte le versioni salvate. Per ogni versione puoi: **Apri copia** (apre la versione come nuovo documento non salvato, senza toccare il file corrente) oppure **Ripristina** (sostituisce il file corrente con la versione selezionata, creando prima un backup automatico).
- **Ripristina backup** - Recupera l'ultimo backup automatico. Tramando crea un file .backup ogni volta che salvi, permettendoti di tornare allo stato precedente.

Quando il documento ha modifiche non salvate, appare un **pallino** accanto al nome del file nella barra superiore. Questo indicatore ti ricorda che ci sono cambiamenti da salvare.

Nota: le versioni vengono salvate nella cartella dati dell'applicazione, non accanto al file originale. Questo garantisce compatibilità con cartelle cloud come iCloud.

4. Cos'è il markup

Se hai sempre usato programmi come Microsoft Word o Google Docs, potresti non aver mai sentito parlare di "markup". Niente paura: è un concetto semplice che, una volta capito, ti sembrerà naturale e potente.

Formattazione visuale vs markup

In Word, quando vuoi mettere una parola in grassetto, la selezioni con il mouse e clicchi sul pulsante B nella toolbar. Questo approccio si chiama **formattazione visuale** o WYSIWYG (What You See Is What You Get): quello che vedi sullo schermo è esattamente quello che ottieni.

Con il **markup**, invece, inserisci dei simboli speciali direttamente nel testo. Questi simboli vengono poi interpretati e trasformati nella formattazione desiderata. Per esempio, invece di cliccare un pulsante per il grassetto, scrivi:

```
Questa parola è **importante**
```

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

Perché usare il markup?

- **Velocità** - Non devi mai togliere le mani dalla tastiera per cercare pulsanti o menu. Scrivi e formatti in un flusso continuo
- **Portabilità** - I file sono puro testo, leggibili su qualsiasi dispositivo e con qualsiasi programma
- **Controllo** - Vedi sempre esattamente cosa c'è nel documento, senza formattazioni nascoste o stili misteriosi
- **Leggerezza** - File piccoli e veloci, nessun formato proprietario, nessun rischio di corruzione

Markdown: lo standard

Tramando usa **Markdown**, il linguaggio di markup più diffuso al mondo. Lo trovi su GitHub, Reddit, Discord, Notion, e centinaia di altre piattaforme. Impararlo una volta ti servirà ovunque.

Comandi Markdown base:

Cosa vuoi	Cosa scrivi	Risultato
Grassetto	**testo**	testo in grassetto
Corsivo	<i>*testo*</i>	testo in corsivo
Titolo	# Titolo	Intestazione grande

Sottotitolo	## Sottotitolo	Intestazione media
Elenco puntato	- elemento	* elemento
Elenco numerato	1. elemento	1. elemento

Il markup speciale di Tramando

Oltre al Markdown standard, Tramando aggiunge una sua sintassi per funzionalita specifiche:

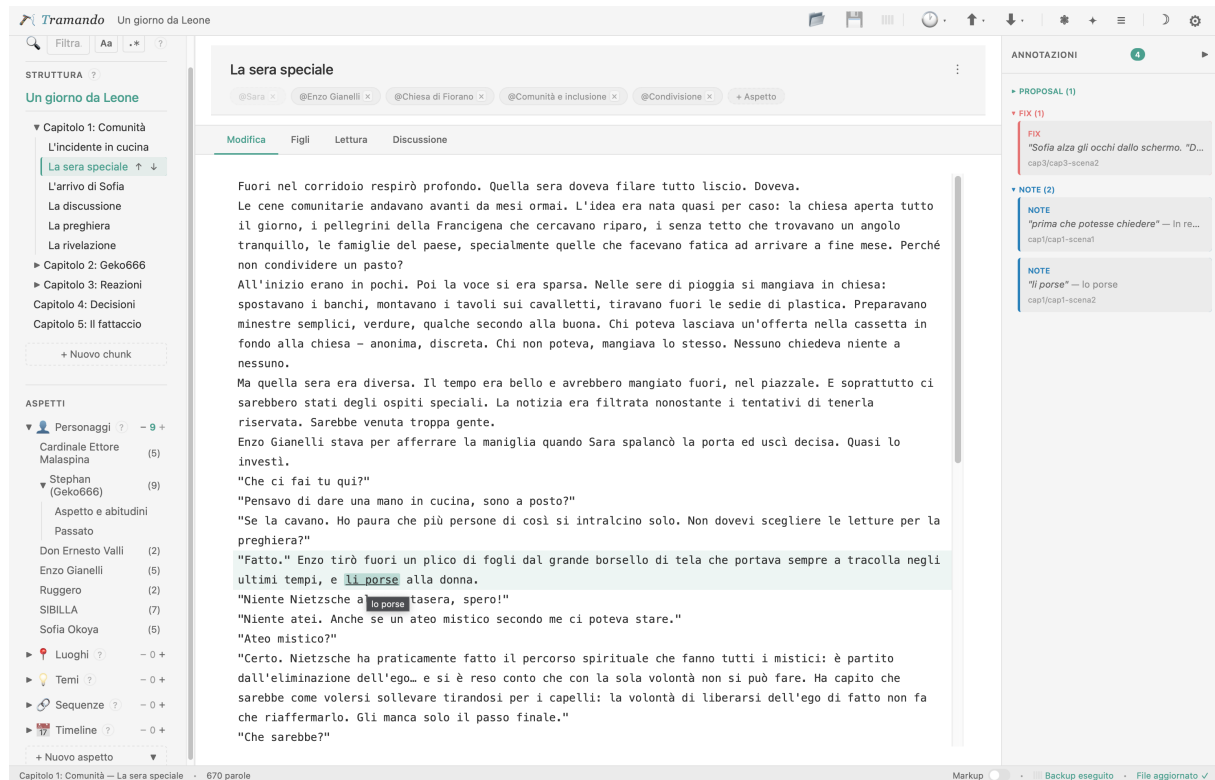
Funzione	Sintassi	Esempio
Riferimento aspetto	[@id]	[@elena]
Annotazione TODO	[!TODO:testo:priorita:commento]	[!TODO:riscrivere:1:tropo lungo]
Annotazione NOTE	[!NOTE:testo::commento]	[!NOTE:verificare data::]
Annotazione FIX	[!FIX:testo:priorita:]	[!FIX:errore nome:2:]
Numero arabo	[:ORD]	1, 2, 3...
Numero romano	[:ORD-ROM]	I, II, III...

Non preoccuparti!

Tramando evidenzia tutto il markup con colori diversi, rendendo facile distinguere i simboli speciali dal testo normale. Inoltre, il tab **Lettura** ti mostra sempre il risultato finale, senza alcun simbolo visibile.

*Dopo qualche giorno di utilizzo, scrivere ****grassetto**** o **[@personaggio]** ti verra naturale quanto cliccare un pulsante. E sarai molto piu veloce.*

5. L'interfaccia



L'interfaccia principale di Tramando

La barra superiore

La barra in alto contiene tutti i comandi principali dell'applicazione:

- **Logo Tramando** - Cliccandolo torni alla schermata di benvenuto
- **Titolo progetto** - Mostra il nome del progetto corrente; cliccandolo puoi modificare i metadati (titolo, autore, anno...)
- **Carica** - Apre un file .trmd dal tuo computer
- **Salva** - Scarica il progetto corrente come file .trmd
- **Versione** - Menu per salvare versioni, vedere la lista versioni, o ripristinare un backup
- **Esporta** - Menu a tendina per esportare in PDF, Markdown o Word (.docx)
- **Badge Annotazioni** - Mostra il numero totale di annotazioni; cliccandolo apri il pannello annotazioni
- **Toggle Mappa/Editor** - Alterna tra la vista mappa radiale e l'editor di testo
- **Ingranaggio** - Apre il pannello delle impostazioni

La sidebar

Il pannello laterale sinistro e il centro di navigazione del tuo progetto:

Campo filtro

In cima alla sidebar trovi un campo di ricerca che filtra l'intero progetto. Digitando, vedrai solo gli elementi che contengono il testo cercato, sia nel titolo che nel contenuto.

STRUTTURA

Questa sezione contiene la tua narrativa vera e propria: capitoli, scene, parti. E organizzata come un albero espandibile. Il numero tra parentesi indica quanti elementi contiene.

ASPETTI

Qui trovi i cinque tipi di elementi trasversali, ognuno con la sua icona distintiva: **Personaggi** (■), **Luoghi** (■), **Temi** (■), **Sequenze** (■), **Timeline** (■). Per ogni categoria puoi impostare una soglia di priorità con i pulsanti –/+.

L'editor

L'area principale a destra è dove avviene la scrittura. Include tre tab (quattro per gli aspetti):

- **Modifica** - L'editor vero e proprio, con syntax highlighting per il markup
- **Usato da** - Solo per gli aspetti: mostra le scene che usano questo elemento
- **Lettura** - Anteprima pulita del testo, senza markup visibile

Sopra l'editor trovi: il campo per modificare il titolo, i tag degli aspetti collegati, e il pulsante "+ Aspetto" per aggiungere collegamenti. Il menu contestuale (■) permette di spostare l'elemento, creare figli, modificare l'ID e altre azioni.

6. La Struttura narrativa

Organizzazione ad albero

La sezione STRUTTURA nella sidebar contiene il testo della tua storia, organizzato come un albero gerarchico. Ogni elemento può contenere altri elementi, permettendoti di creare la struttura che preferisci.

Una struttura tipica potrebbe essere: **Libro** > **Parte** > **Capitolo** > **Scena**. Ma non ci sono regole fisse: potresti avere solo capitoli, oppure scene senza capitoli, oppure una struttura completamente diversa. Tramando si adatta a te.

Creare nuovi elementi

- Clicca "+ Nuovo Chunk" nella sidebar per creare un elemento al livello root
- Per creare un elemento annidato, seleziona un chunk e usa il menu (■) > "+ Figlio"
- Ogni chunk riceve automaticamente un ID unico (es. cap-1, scene-2)
- Puoi modificare l'ID dal menu (■) > "Modifica ID" per renderlo più significativo (es. "prologo", "climax")

Numerazione automatica

Tramando supporta macro speciali nel titolo che vengono sostituite con numeri automatici, basati sulla posizione dell'elemento tra i suoi fratelli.

Macro	Risultato	Esempio
[ORD]	Numeri arabi	1, 2, 3, 4...
[ORD-ROM]	Romani maiuscoli	I, II, III, IV...
[ORD-rom]	Romani minuscoli	i, ii, iii, iv...
[ORD-ALPHA]	Lettere maiuscole	A, B, C, D...
[ORD-alpha]	Lettere minuscole	a, b, c, d...

Se scrivi "Capitolo [ORD]: Il risveglio" come titolo del primo capitolo, apparirà come "Capitolo 1: Il risveglio". Il secondo capitolo con "Capitolo [ORD]: La partenza" diventerà "Capitolo 2: La partenza", e così via.

7. Gli Aspetti

Gli aspetti sono elementi che attraversano la storia in modo trasversale. Non fanno parte della sequenza narrativa lineare, ma si collegano ad essa in vari punti. Tramando definisce cinque tipi di aspetti, ognuno con un colore distintivo.

Personaggi

Colore: rosso (#c44a4a)

I personaggi sono le entità che abitano il tuo mondo narrativo. Ogni personaggio può avere una scheda con la sua descrizione, e puoi creare sotto-elementi per organizzare le informazioni: aspetto fisico, background, arco narrativo, relazioni con altri personaggi.

Collegando un personaggio alle scene in cui appare, potrai sempre sapere dove e quando interviene nella storia, facilitando il controllo della coerenza.

Luoghi

Colore: verde (#4a9a6a)

I luoghi sono gli spazi dove accadono le cose. Puoi organizzarli gerarchicamente: un Paese contiene Città, che contengono Quartieri, che contengono Edifici, che contengono Stanze.

Ogni luogo può avere la sua descrizione dettagliata, e collegandolo alle scene saprai sempre dove si svolge ogni momento della storia.

Temi

Colore: arancione (#b87333)

I temi sono le idee e i motivi ricorrenti della tua storia: vendetta, redenzione, amore, tradimento, crescita personale. Definendoli come aspetti e collegandoli alle scene pertinenti, puoi tracciare come ogni tema si sviluppa attraverso la narrazione.

Questo è particolarmente utile in fase di revisione, quando vuoi assicurarti che un tema sia stato sviluppato adeguatamente o che non sia stato abbandonato a metà storia.

Sequenze

Colore: viola (#8a5ac2)

Le sequenze sono catene di causa-effetto che attraversano la storia. A differenza della struttura narrativa (che segue l'ordine di lettura), le sequenze seguono la logica interna degli eventi.

Per esempio, una sequenza "Vendetta di Marco" potrebbe avere come figli: "Scoperta del tradimento" > "Pianificazione" > "Primo tentativo fallito" > "Successo" > "Conseguenze". Questi

passi potrebbero essere sparsi in capitoli diversi, ma la sequenza li tiene collegati.

Timeline

Colore: blu (#4a90c2)

La timeline contiene eventi in ordine cronologico reale, indipendentemente da come appaiono nella narrazione. E particolarmente utile quando la tua storia non è lineare: flashback, flashforward, o narrazioni parallele.

Puoi usare date o timestamp nei titoli degli eventi (es. "2024-03-15 08:00 - Risveglio") per mantenere l'ordine corretto.

Consiglio: usa il formato data ISO (AAAA-MM-GG) nei titoli della timeline per un ordinamento alfabetico che corrisponda all'ordine cronologico.

Creare aspetti

Per creare un nuovo aspetto, clicca il pulsante "+ Nuovo aspetto" nella sidebar, sotto la categoria desiderata. Ogni aspetto avrà il suo ID univoco e potrai dargli un titolo descrittivo.

Priorità degli aspetti

Ogni aspetto può avere una **priorità** da 0 (bassa) a 10 (alta). Questo ti permette di distinguere tra elementi principali e secondari della tua storia.

- Nell'editor di un aspetto, trovi il campo **Priorità** con un valore numerico
- Aspetti con priorità più alta appaiono per primi nella sidebar
- Puoi usare la soglia per nascondere aspetti minori



Filtro soglia

In ogni categoria di aspetti (Personaggi, Luoghi, ecc.) trovi un widget **soglia** con i pulsanti –0+. Questo imposta il livello minimo di priorit  visibile:

- Se la soglia   **0**, tutti gli aspetti sono visibili
- Se la soglia   **3**, solo aspetti con priorit  ≥ 3 sono visibili
- Gli aspetti filtrati non compaiono nella sidebar ne nella mappa radiale
- I tag degli aspetti filtrati appaiono sbiaditi nell'editor

ASPETTI

▼

Personaggi

?

- 7 +

Cardinale Ettore Malaspina

(1)

15/33 Priorità ≥7

▼

Stephan (Geko666)

(9)

Aspetto e abitudini

Passato

Don Ernesto Valli

(2)

Enzo Gianelli

(5)

Ruggero

(2)

SIBILLA

(7)

Sofia Okoya

(5)

Don Luca

(2)

Kiss

(5)

Onorevole Lanzani

(1)

Papa Leone XIV

(3)

Sara

(5)

Senatore Marco Bellini

(3)

Don Javier

(3)

Vito Gagliardi

▼

Luoghi

?

- 1 +

Il widget soglia priorit  nella sidebar

Consiglio: usa le priorit  per concentrarti sui personaggi principali durante la scrittura, poi abbassa la soglia durante la revisione per verificare che anche i secondari siano coerenti.

8. I collegamenti

La vera potenza di Tramando sta nei collegamenti tra la struttura narrativa e gli aspetti. Collegando scene a personaggi, luoghi e temi, crei una rete di relazioni che ti permette di navigare e analizzare la tua storia in modi impossibili con strumenti tradizionali.

Sintassi [**@id**]

Il modo più diretto per creare un collegamento è scrivere [**@id**] nel testo della scena, dove "id" è l'identificatore dell'aspetto che vuoi collegare.

Per esempio, se hai un personaggio con ID "elena", scrivendo [**@elena**] in una scena crei automaticamente un collegamento. Questo metodo è particolarmente utile quando vuoi segnare il punto esatto in cui un elemento appare nel testo.

Metodo tag

Un'alternativa è usare i tag visivi sopra l'editor:

1. Seleziona la scena che vuoi collegare
2. Clicca sul pulsante "+ **Aspetto**" sopra l'editor
3. Scegli l'aspetto dal menu che appare
4. Il tag apparirà sotto il titolo della scena

Per rimuovere un collegamento, clicca sulla **x** accanto al tag.

Tab "Usato da"

Quando selezioni un aspetto (personaggio, luogo, tema...), il tab "Usato da" ti mostra tutte le scene che lo referenziano. È un modo veloce per rispondere alla domanda: "Dove appare questo elemento nella storia?"

Conteggio nella sidebar

Nella sidebar, accanto a ogni aspetto, vedi un numero tra parentesi (es. "Elena (6)"). Questo indica in quante scene l'elemento è collegato, dandoti subito un'idea della sua importanza nella storia.

Best practices

- Usa ID brevi e significativi: "elena" è meglio di "personaggio-001"
- Crea i collegamenti mentre scrivi, non dopo - è più facile e mantiene la consistenza
- Non esagerare: collega solo gli aspetti veramente rilevanti per ogni scena

- Usa i tag per aspetti ricorrenti, [`@id`] nel testo per riferimenti specifici

9. Le annotazioni

Le annotazioni sono note che lasci per te stesso durante la scrittura. Sono visibili in Tramando ma non appariranno mai nel prodotto finale esportato. Sono il tuo spazio per appunti, promemoria e segnalazioni.

Tipi di annotazione

- **TODO** - Cose da fare: "aggiungere descrizione del luogo", "sviluppare il dialogo", "ricercare dettagli storici"
- **NOTE** - Appunti e riflessioni: "verificare questa data", "idea per il sequel", "forse troppo lungo"
- **FIX** - Problemi da correggere: "incongruenza con capitolo 3", "errore nel nome", "timeline non torna"

Creare annotazioni

Ci sono due modi per creare un'annotazione:

1. Seleziona il testo da annotare, clicca destro, e scegli il tipo di annotazione dal menu
2. Scrivi direttamente la sintassi nel testo

La sintassi

Il formato delle annotazioni è:

```
[!TIPO:testo:priorita:commento]
```

Esempi:

```
[!TODO:riscrivere questo dialogo:1:troppo formale]
```

```
[!NOTE:verificare data storica::controllare enciclopedia]
```

```
[!FIX:Marco qui si chiama Luca:3:]
```

Pannello Annotazioni

Nella sidebar, la sezione ANNOTAZIONI raccoglie 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 badge nella barra superiore mostra il numero totale di annotazioni, dandoti sempre visibilità su quanto lavoro di revisione ti aspetta.

Importante: le annotazioni NON appaiono nell'export PDF. Sono esclusivamente per l'autore durante il processo di scrittura.

10. Cerca e sostituisci



Il filtro globale e la ricerca in azione

Tramando offre strumenti di ricerca potenti per navigare anche i progetti più grandi. Ci sono due livelli di ricerca: globale (su tutto il progetto) e locale (sul chunk corrente).

Filtro globale

Il campo di ricerca in cima alla sidebar filtra l'intero progetto. Mentre digiti, la sidebar mostra solo gli elementi che contengono il testo cercato, sia nel titolo che nel contenuto.

- **[Aa]** - Toggle per ricerca case-sensitive (distingue maiuscole/minuscole)
- **[.*]** - Toggle per attivare le espressioni regolari
- I risultati appaiono come lista piatta con il percorso completo
- Cliccando un risultato, si apre nell'editor con i match evidenziati

Ricerca locale

Premi **Ctrl+F** (o **Cmd+F** su Mac) per aprire la barra di ricerca sopra l'editor. Questa cerca solo nel chunk corrente.

- Tutti i match sono evidenziati in giallo
- Il match corrente è evidenziato in arancione più intenso
- Le frecce **<** e **>** navigano tra i match
- I tasti **freccia su/giu** funzionano come alternativa
- Il contatore (es. "3/12") mostra la posizione corrente sul totale

Sostituisci

Premi **Ctrl+H** (o **Cmd+H** su Mac) per aprire la barra di sostituzione. Appare un secondo campo per il testo di sostituzione.

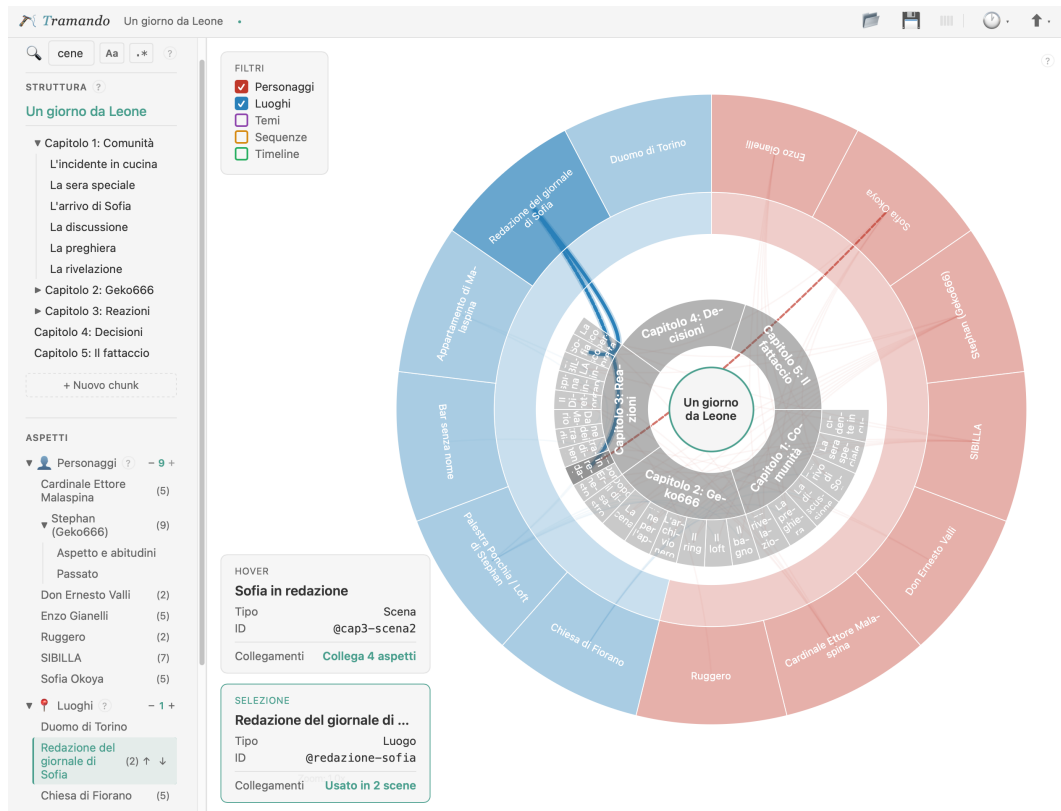
- **Sostituisci** - Cambia il match corrente e passa al successivo
- **Sostituisci tutti** - Cambia tutte le occorrenze in una volta
- Un messaggio conferma quante sostituzioni sono state effettuate
- **Ctrl+Z** annulla le sostituzioni

Espressioni regolari

Attivando il toggle **[.*]** puoi usare espressioni regolari per ricerche avanzate:

- **\bparola\b** - Trova "parola" come parola intera, non come parte di altre parole
- **cap[ií]tolo** - Trova sia "capitolo" che "capítulo"
- **\d{4}** - Trova sequenze di 4 cifre (utile per cercare anni)
- **^inizio** - Trova "inizio" solo a inizio riga

11. La mappa radiale



La mappa radiale è una visualizzazione grafica della tua storia. Ti permette di "vedere" la trama nel suo insieme, con tutti i collegamenti tra struttura e aspetti rappresentati visivamente.

Leggere la mappa

- **Centro** - Il titolo del progetto
- **Anello interno (grigio)** - La struttura narrativa: capitoli e scene
- **Anelli esterni** - Gli aspetti, ognuno con il suo colore
- **Linee** - I collegamenti tra scene e aspetti

Interazione

- **Scroll** - Zoom in e out
- **Click** - Seleziona un elemento
- **Hover** - Mostra dettagli nel pannello informativo
- **Drag** - Sposta la vista quando sei in zoom

Pannello informativo

In basso a sinistra della mappa trovi il pannello informativo, diviso in due sezioni:

- **HOVER** - Mostra informazioni sull'elemento sotto il cursore
- **SELEZIONE** - Mostra informazioni sull'elemento selezionato con click

Per ogni elemento vedi: nome, tipo, ID, e numero di collegamenti.

A cosa serve

La mappa radiale è utile per:

- Vedere la distribuzione dei personaggi nella storia
- Identificare scene sovraccariche (troppe linee = troppi elementi)
- Scoprire elementi isolati (aspetti definiti ma mai usati)
- Capire le relazioni tra elementi diversi
- Avere una visione d'insieme per decisioni strutturali

12. Export PDF, Word e Markdown

Come esportare

1. Clicca su **"Esporta"** nella barra superiore
2. Scegli il formato desiderato: **PDF**, **Word (.docx)** o **Markdown**
3. Il file viene generato e scaricato automaticamente

Cosa viene incluso

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

Cosa viene escluso

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

In pratica: l'export contiene solo la narrativa pulita, pronta per la lettura o la stampa. Tutto il "dietro le quinte" rimane nascosto.

Formato PDF - specifiche tecniche

Proprieta	Valore
Formato pagina	A5
Margini	60pt sopra, 70pt sotto, 50pt lati
Font	Roboto
Titolo capitolo	18pt bold
Corpo testo	11pt, giustificato
Interlinea	1.4

Numeri pagina	Centrati in basso
---------------	-------------------

Export Word (.docx)

L'export Word genera un documento .docx compatibile con Microsoft Word, LibreOffice e Google Docs. Mantiene la formattazione base (grassetto, corsivo, titoli) ed e ideale per la revisione con editor o agenti letterari.

Export Markdown

L'export Markdown genera un file .md in testo semplice. Utile per importare il testo in altri programmi (Scrivener, Obsidian, etc.) o per avere un backup testuale leggibile.

13. Impostazioni

Impostazioni

Lingua ?
Italiano

Ritardo autosave: 3 secondi

Progetti
Cartella progetti predefinita ?
/Users/vipenzo/Library/Mobile Documents/c Sfoglia... x
☒ Apri sempre da questa cartella

Assistente AI
☒ Abilita assistente AI
Provider ?
Groq (Llama, veloce)
Chiave API ?
..... Mostra
Modello
llama-3.3-70b-versatile
Es: llama-3.3-70b-versatile, llama-3.1-8b-instant
☐ Invia automaticamente le richieste AI

Import/Export
Importa settings.edn Esporta settings.edn

Il pannello delle impostazioni

Temi

Tramando include quattro temi predefiniti:

Tema	Descrizione
Tessuto	Beige caldo con texture di carta (default)
Dark	Tema scuro con accenti rosa, per scrittura notturna
Light	Tema chiaro e minimale

Sepia	Toni vintage e caldi, simula carta invecchiata
-------	--

Autosalvataggio

Uno slider ti permette di impostare l'intervallo di autosalvataggio da 1 a 10 secondi. Il valore predefinito è 3 secondi. L'autosalvataggio avviene dopo N secondi dall'ultima modifica.

Lingua

Tramando è disponibile in Italiano e Inglese. Il cambio lingua modifica solo l'interfaccia; il contenuto dei tuoi progetti non viene alterato.

Import/Export impostazioni

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

Tutorial

Il pulsante "Rivedi tutorial" riapre la guida interattiva che hai visto al primo avvio. Utile se vuoi rinfrescare la memoria sulle funzionalità.

14. Il formato file .trmd

I file .trmd sono file di testo puro, leggibili con qualsiasi editor. Questo garantisce che i tuoi dati siano sempre accessibili, anche senza Tramando.

Struttura generale

- **Frontmatter YAML** - Metadati del progetto, racchiusi tra ---
- **Contenuto** - I chunk con la loro gerarchia

Frontmatter

Il frontmatter contiene i metadati del progetto:

```
---
title: "Il mio romanzo"
author: "Nome Autore"
language: "it"
year: 2024
isbn: ""
publisher: ""
custom:
genre: "Thriller"
---
```

Sintassi chunk

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

[C:figlio"Titolo figlio"]
Contenuto figlio indentato con 2 spazi
```

- **[C:id"titolo"]** definisce un chunk con il suo ID e titolo
- **[@id]** crea un collegamento a un aspetto
- **2 spazi** di indentazione = 1 livello di nidificazione

ID riservati

Alcuni ID sono riservati per i container degli aspetti:

- personaggi
- luoghi
- temi
- sequenze

- timeline

Questi ID non possono essere usati per altri elementi.

Annotazioni nel file

Testo con [!TODO:da completare:1:urgente] annotazione.

Metadati estesi (v2.0)

A partire dalla versione 2.0, i chunk possono avere metadati aggiuntivi:

Sintassi	Significato
[#owner:username]	Proprietario del chunk (modalità collaborativa)
[#priority:N]	Priorità dell'aspetto (0-10)
[!DISCUSSION:base64]	Discussioni codificate in base64
[!PROPOSAL:testo_originale:testo_proposto]	Proposta di modifica inline

Questi metadati sono usati internamente e di solito non serve modificarli a mano.

15. Scorciatoie da tastiera

Scorciatoia	Azione
Ctrl/Cmd + Z	Annulla (Undo)
Ctrl/Cmd + Shift + Z	Ripristina (Redo)
Escape	Chiude modali e barra ricerca
Ctrl/Cmd + F	Apri ricerca nel chunk
Ctrl/Cmd + H	Apri cerca e sostituisci
Ctrl/Cmd + Shift + F	Focus su filtro globale
Freccia su/giu	Naviga risultati ricerca
F3 / Shift + F3	Prossimo/precedente risultato

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

Cronologia Undo

Tramando mantiene le ultime 100 modifiche nella cronologia di undo. Puoi annullare e ripristinare liberamente con le scorciatoie sopra indicate.

16. Assistente AI (opzionale)

Introduzione

L'Assistente AI è una funzionalità completamente opzionale. Tramando funziona perfettamente senza, e molti scrittori preferiscono lavorare senza supporto AI. Se non ti interessa, puoi semplicemente ignorare questo capitolo.

Se decidi di provarlo, sappi che l'approccio di Tramando è non invasivo: l'AI propone, tu decidi sempre. Nessuna modifica automatica al tuo testo. Ogni suggerimento passa attraverso la tua approvazione. Puoi disabilitarlo in qualsiasi momento.

- Superare blocchi creativi
- Esplorare varianti di una frase
- Generare bozze di schede personaggio
- Verificare coerenza narrativa

Ricorda: l'AI è uno strumento, non un co-autore. La storia resta tua.

Configurazione

Per abilitare l'Assistente AI, vai in Impostazioni (icona ingranaggio) e trova la sezione "Assistente AI". Spunta "Abilita assistente AI" per attivare la funzionalità.

Scegliere un provider

Provider	Costo	Pro	Contro
Ollama	Gratuito	Locale, privato	Richiede installazione
Groq	Gratuito	Veloce, modelli buoni	Limiti di utilizzo
Anthropic	A pagamento	Modelli eccellenti	~\$3/milione token
OpenAI	A pagamento	Modelli eccellenti	~\$2.50/milione token

Ollama (gratuito, locale)

Ollama esegue modelli AI sul tuo computer. Nessun dato esce dalla tua macchina. Installa Ollama da ollama.ai, avvialo, seleziona "Ollama (locale)" in Tramando, e scarica un modello con: `ollama pull llama3.2`

Groq (gratuito, cloud)

Groq offre API gratuite con modelli Llama veloci. Registrati su console.groq.com, crea una API Key, e incollala in Tramando selezionando "Groq (Llama, veloce)".

Anthropic e OpenAI (a pagamento)

Per Anthropic (Claude) registrati su console.anthropic.com, per OpenAI su platform.openai.com. Aggiungi credito (\$5 minimo), crea una API key e incollala in Tramando. Per un uso normale spenderai pochi centesimi al giorno.

Usare l'AI senza API

Se non vuoi configurare API, puoi usare Tramando con la chat di Claude (claude.ai) o ChatGPT (chat.openai.com) usando un workflow manuale.

- **Passo 1:** Seleziona testo, apri il pannello AI, scrivi la richiesta
- **Passo 2:** Clicca "Copia per chat" - il prompt viene copiato negli appunti
- **Passo 3:** Incolla nella chat esterna, aspetta la risposta, copiala
- **Passo 4:** Torna in Tramando, clicca "Inietta risposta", incolla e conferma

Tramando processerà la risposta come se fosse arrivata via API.

Il pannello Assistente AI

Il pannello si apre con il pulsante AI nella barra superiore o la scorciatoia Ctrl+Shift+A (Cmd+Shift+A su Mac).

- **Area chat:** mostra la conversazione con l'AI
- **Campo input:** scrivi la tua richiesta
- **Selettore contesto:** scegli quali informazioni inviare all'AI
- **Indicatore parole:** mostra la dimensione del contesto (verde/giallo/rosso)

Il selettore contesto

L'AI lavora meglio con contesto sulla tua storia. Preset rapidi: **Minimo** (solo chunk corrente), **Scena** (+ personaggi/luoghi collegati), **Narrativo** (+ sequenze/timeline), **Completo** (tutto). Puoi anche personalizzare le singole opzioni.

Azioni AI disponibili

Seleziona del testo nell'editor, fai click destro, e scegli "Assistente AI":

Azioni che propongono alternative

- **Espandi/sviluppa:** arricchisce il testo con dettagli
- **Riformula:** propone versioni alternative
- **Rendi piu...:** cambia il tono (cupio, leggero, formale, colloquiale, poetico)

Azioni che rispondono in chat

- **Suggerisci conflitto:** propone tensioni narrative
- **Analizza coerenza:** cerca incongruenze

Azioni su aspetti

- **Crea scheda personaggio/luogo:** genera una scheda dal testo
- **Estrai info per...:** arricchisce una scheda esistente con nuove informazioni

Le annotazioni AI

Quando chiedi all'AI di riformulare o espandere del testo, Tramando crea un'annotazione speciale.

- Selezioni testo e chiedi "Riformula"
- Appare un'annotazione [!NOTE:testo:AI:] nel testo
- La richiesta viene inviata (o la copi per chat esterna)
- Quando arriva la risposta, l'annotazione diventa [!NOTE:testo:AI-DONE:...]
- Le alternative proposte sono memorizzate nell'annotazione

Scegliere un'alternativa

Fai click destro sull'annotazione. Appare un menu con le alternative (radio button). Seleziona quella che preferisci, poi "Applica selezione" per sostituire il testo, o "Annulla modifiche" per tornare all'originale.

Puoi cambiare idea quante volte vuoi prima di confermare.

Consigli per risultati migliori

- **Contesto giusto:** Minimo per riformulare, Scena per sviluppare, Completo per coerenza
- **Modello giusto:** modelli grandi (70B, Claude, GPT-4) per task complessi
- **L'AI come assistente:** usa l'AI per esplorare possibilità, non per scrivere al posto tuo
- **Prompt migliori:** sii specifico, dai contesto, chiedi alternative

17. Modalita collaborativa

La modalita collaborativa permette a piu autori di lavorare insieme sullo stesso progetto. Questa funzionalita richiede un server Tramando e un account utente.

Requisiti

- Un server Tramando attivo (self-hosted o in cloud)
- Un account utente sul server
- Connessione internet durante il lavoro

Login e progetti

Dalla schermata di benvenuto, nella sezione **Server**, inserisci le credenziali del tuo account. Dopo il login vedrai la lista dei progetti a cui hai accesso.

- **I tuoi progetti** - Progetti creati da te
- **Progetti condivisi** - Progetti a cui sei stato invitato come collaboratore

Ruoli e permessi

In ogni progetto collaborativo ci sono tre ruoli:

Ruolo	Permessi
Owner	Controllo totale: modifica tutto, gestisce collaboratori, trasferisce ownership
Admin	Puo modificare tutto, ma non gestisce collaboratori
Collaborator	Puo modificare solo i chunk di cui e owner

Ownership dei chunk

In modalita collaborativa, ogni chunk ha un **owner** (proprietario). Questo determina chi puo modificare il contenuto:

- Quando crei un nuovo chunk, ne diventi automaticamente l'owner
- Solo l'owner, un Admin o l'Owner del progetto possono modificare un chunk
- L'ownership puo essere trasferita ad un altro collaboratore
- Nell'editor, il campo "Owner" mostra chi possiede il chunk

Proposte (PROPOSAL)

Se non sei l'owner di un chunk ma vuoi suggerire una modifica, puoi creare una **proposta**:

1. Seleziona il testo che vuoi modificare
2. Usa il menu contestuale e scegli "Proponi modifica"
3. Scrivi il testo alternativo che suggerisci
4. La proposta apparirà evidenziata nel testo

L'owner del chunk vedrà la proposta e potrà **accettarla** (il testo viene sostituito) o **rifiutarla** (la proposta viene rimossa).

Discussioni

Ogni chunk ha una sezione **Discussion** dove i collaboratori possono lasciare commenti e discutere del contenuto senza modificare il testo principale.

- Clicca sulla tab "Discussion" nell'editor
- Scrivi il tuo commento nel campo in basso
- I messaggi mostrano l'autore e la data
- Utile per feedback, domande, o coordinamento

Chat di progetto

Nella barra superiore, il pulsante **chat** (icona fumetto) apre la chat generale del progetto. Qui puoi comunicare con tutti i collaboratori in tempo reale, indipendentemente dal chunk su cui stai lavorando.

Sincronizzazione

Le modifiche vengono sincronizzate automaticamente con il server. Nella barra superiore vedrai un indicatore di stato:

- **Sincronizzato** - Tutte le modifiche sono state salvate
- **In sync...** - Sincronizzazione in corso
- **Errore** - Problema di connessione (riprova o controlla la rete)

Gestire i collaboratori

Se sei l'Owner del progetto, puoi gestire i collaboratori:

- Clicca sull'icona collaboratori nella barra superiore
- Per aggiungere: inserisci username e seleziona il ruolo

- Per rimuovere: clicca sulla X accanto al nome
- Per cambiare ruolo: usa il dropdown accanto al nome

Solo l'Owner del progetto può aggiungere o rimuovere collaboratori.

Appendice: Riferimento rapido

Sintassi base

Elemento	Sintassi
Chunk	[C:id"Titolo"]
Riferimento aspetto	[@id]
TODO	[!TODO:testo:priorita:commento]
NOTE	[!NOTE:testo:priorita:commento]
FIX	[!FIX:testo:priorita:commento]
Numero arabo	[:ORD]
Romano maiuscolo	[:ORD-ROM]
Romano minuscolo	[:ORD-rom]
Lettera maiuscola	[:ORD-ALPHA]
Lettera minuscola	[:ORD-alpha]

Sintassi v2.0

Elemento	Sintassi
Owner chunk	[#owner:username]
Priorita aspetto	[#priority:N]
Proposta	[!PROPOSAL:originale:proposto]
Discussione	[!DISCUSSION:base64]

ID riservati

ID	Tipo
personaggi	Container personaggi

luoghi	Container luoghi
temi	Container temi
sequenze	Container sequenze
timeline	Container timeline

Colori mappa

Tipo	Colore	Hex
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
- I progetti .trmd sono file di testo salvati su disco. Non c'è limite pratico alla dimensione: un romanzo completo con tutti gli aspetti occupa tipicamente meno di 1 MB.