

Muitos Desenvolvedores utilizam a técnica de baixar imagens do Google Maps, ajustar no GTM, usar como fundo e desenhar por cima no Trackmaker.

Mas existe outro método com o qual se obtém muito mais produtividade e é muito mais fácil. O desenho pode ser feito diretamente sobre o Google Earth (adicionar caminho), onde a resolução da foto é muito melhor e a movimentação e zoom sobre a foto são feitos mais facilmente.

Para abrir e posicionar o Google Earth sobre a região que se pretende trabalhar, selecione no TrackMaker as vias existentes na área e clique no botão "Visão 3D no Google Earth".

O Google Earth será aberto na região e as vias selecionadas aparecerão traçadas sobre a foto, mostrando assim o que existe e possibilitando identificar o que precisa ser traçado.

Na barra branca que há do lado esquerdo da tela, clique com o botão direito na pasta "Lugares temporários" e selecione "Adicionar / Caminho".

Será aberta a janela do "Novo caminho", que deverá ficar aberta durante todo o tempo em que se estiver fazendo o traçado. Apenas arraste para um canto da tela e altere o estilo/cor do traçado para uma cor e largura do traço que sobressaiam sobre a foto (recomendo vermelho com no mínimo 2,0 de largura).

Vá clicando sobre o mapa para traçar sobre as vias, sem se preocupar com nós em cruzamentos e com deslocamentos da foto.

Trace grandes áreas em um único track, fazendo grandes retas nas vias e usando grandes segmentos em diagonal para "pular" do fim de uma rua para o início de outra.

Assim será obtido um emaranhado quadriculado onde as diagonais "de retorno" se destacam visualmente.

Terminando o que quer traçar, vá na janela do novo caminho dê um nome para o caminho (ou simplesmente deixe como Caminho sem Título, que é o Default) e posteriormente pressione OK para fechar.

Na barra branca que há do lado esquerdo da tela, tem uma lista de pastas e debaixo da pasta Lugares temporários, aparecerá um item com o nome do caminho que você deu (ou caminho sem título).

Clique com o botão direito sobre o caminho e escolha "Salvar lugar como".

Na janelinha de salvar, escolha a pasta do seu computador e mude o tipo de arquivo de KMZ para KML.

Pronto! Depois é só abrir o KML com o TrackMaker....

No TrackMaker, formate o novo traçado com uma cor berrante, clique nas diagonais e apague os segmentos de retorno.

Selecione todos os tracks, use o comando fragmentar para criar os nós em todos os cruzamentos e depois apague as pontinhas que sobram.

Feito isso, inclua neste arquivo o track de calibração, com uma cor diferente da berrante que foi usada no desenho.

Selecione por estilos os tracks do desenho, deixando assim sem selecionar o track de calibração.

Clique e arraste o desenho selecionado para "encaixar" o melhor possível sobre os tracks de calibração.

Tudo isso foi feito em um arquivo GTM temporário de forma que as operações de fragmentação e tratamento em grupo de tracks só afetem os novos traçados.

Com tudo pronto, então é hora de copiar os dados deste arquivo temporário e colar sobre o mapa.

Conecte as pontas da área traçada no que já existe e a partir daí comece a colocar nomes e formatar rua por rua.

Quando acabarem os tracks de cor berrante, o trabalho está pronto.

É só validar e depurar os erros.....