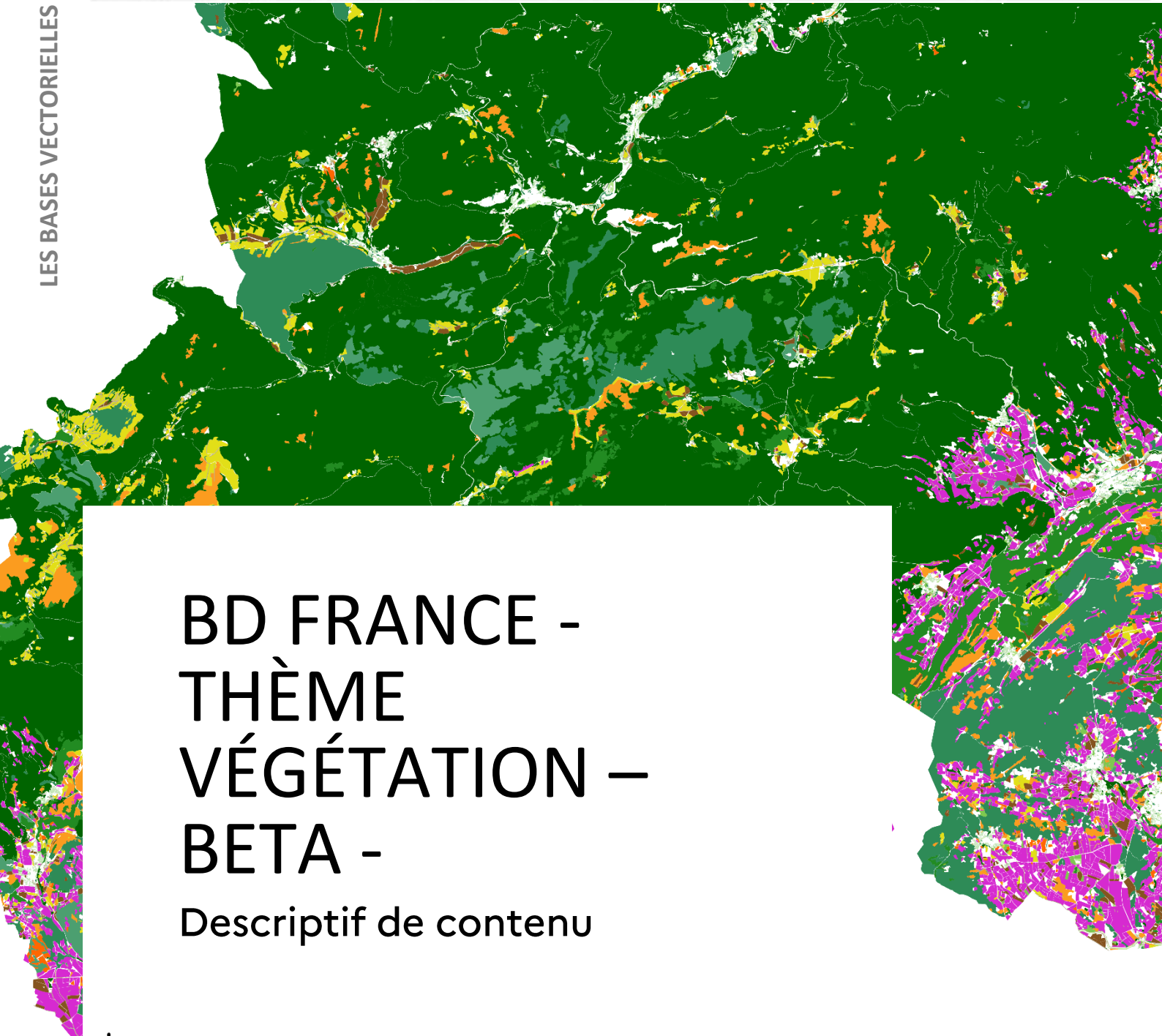
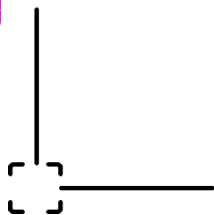




BD FRANCE - THÈME VÉGÉTATION – BETA -

Descriptif de contenu

Date du document : Janvier 2026



SOMMAIRE

SOMMAIRE	2
1. DESCRIPTIF DE CONTENU	3
1.1 Présentation du produit	3
1.1.1 Contexte du projet et objectif.....	3
1.1.2 Définition et contenu.....	3
1.1.3 Usages.....	4
1.1.4 Actualités et mise à jour	4
1.2 Spécifications techniques	5
1.2.1 Sources des données.....	5
1.2.2 Extension géographique.....	5
1.2.3 Références géodésiques.....	6
1.3 Processus de production	7
1.3.1 Nettoyage des données	7
1.3.1.1 BDForêt v3.....	7
1.3.1.2 OCS GE.....	7
1.3.1.3 RPG & BD TOPO.....	8
1.3.2 Nettoyage topologique	8
1.4 Description des classes.....	9
1.4.1 Définition du terme « classe »	9
1.4.2 Définitions des termes se rapportant à l'attribut.....	9
1.5 Classe BD France - thème végétation - beta	10
1.5.1 Modèle de données.....	10
1.5.2 Nature = « Forêt »	10
1.5.3 Nature = « Haie »	13
1.5.4 Nature = « Lande ligneuse »	13
1.5.5 Nature = « Zone agricole ».....	14
1.5.6 Nature = « Zone herbacée »	15
1.5.7 Présence dans le jeu test	16

1. DESCRIPTIF DE CONTENU

1.1 Présentation du produit

1.1.1 Contexte du projet et objectif

La BD France – thème végétation s’inscrit dans le programme BD France, qui vise à structurer et à diffuser des données géographiques de référence harmonisées, cohérentes etinteropérables à l’échelle nationale. Dans ce cadre, l’IGN développe une composante dédiée à la végétation, ayant pour objectif de proposer une lecture unifiée de la végétation et des surfaces végétalisées, en s’appuyant sur les bases nationales existantes et en garantissant des règles communes de structuration et de représentation.

Les jeux de données présentés dans ce document correspondent à des jeux tests produits dans le cadre de la phase bêta de la BD France – thème végétation. Ils sont diffusés sur un nombre limité de départements pilotes afin de :

- Tester les choix méthodologiques retenus pour la structuration de la donnée ;
- Accompagner les premiers usages et recueillir des retours utilisateurs.

Ces jeux tests constituent une étape intermédiaire avant la mise à disposition d’une version consolidée de la BD France – thème végétation à l’échelle nationale.

1.1.2 Définition et contenu

Les jeux tests de la BD France – thème végétation proposent une cartographie de la végétation à l’échelle départementale. Ils décrivent les grandes natures de végétation et d’occupation végétalisée du sol, organisées selon une nomenclature commune et déclinées, lorsque l’information est disponible, en natures détaillées.

La structuration du produit repose sur la distinction entre : la couverture du sol, décrivant la nature de la végétation observée et, lorsque pertinent, l’usage du sol, notamment pour les surfaces agricoles et les forêts urbaines probables.

Les grandes natures représentées dans les jeux tests sont les suivantes :

- forêt ;
- lande ligneuse ;
- haie ;
- zone agricole ;
- zone herbacée.

1.1.3 Usages

Les jeux tests de la BD France – thème végétation ont vocation à être utilisés dans un cadre exploratoire et de préfiguration. Ces jeux ne constituent pas une version définitive de la BD France TOPO – thème végétation et sont destinés à recueillir des retours d’usage

1.1.4 Actualités et mise à jour

Le jeu de données a été publié en janvier 2026.

Il s’agit de jeux de données tests diffusés dans le cadre de la phase bêta de la BD France – thème végétation. Aucune actualisation régulière n’est prévue pour ces jeux de données. Ils ne feront pas l’objet de mises à jour avant la diffusion d’une version finalisée de la BD France – thème végétation à l’échelle nationale.

1.2 Spécifications techniques

1.2.1 Sources des données

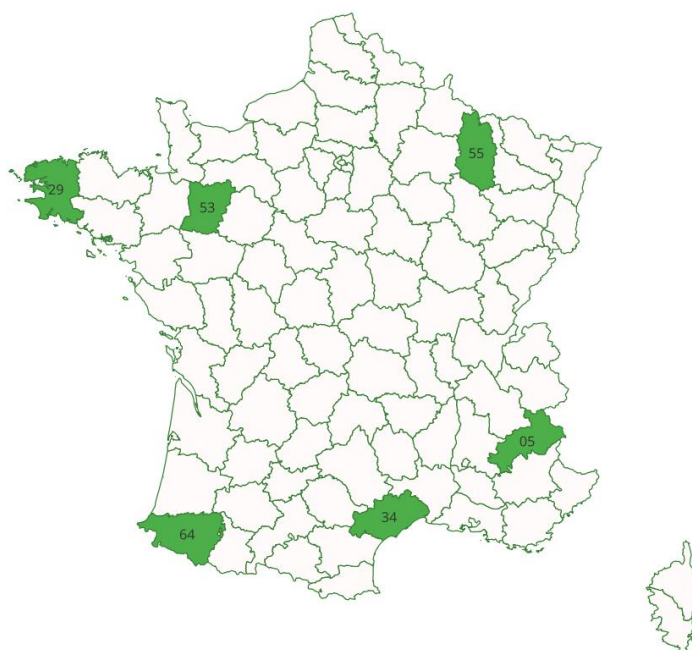
La production des jeux tests BD France - thème végétation est fondée sur la combinaison de produits de l'IGN :

- BD Forêt® version 3.0.
- OCS GE
- RPG
- BD Haie version 2.0
- BD TOPO – Vignes et vergers

1.2.2 Extension géographique

Les jeux test BD France – thème végétation ont été produits pour les départements suivants :

- 05 : Hautes alpes
- 29 : Finistère
- 34 : Hérault
- 53 : Mayenne
- 55 : Meuse
- 64 : Pyrénées-Atlantiques



1.2.3 Références géodésiques

Les données sont proposées de façon standard dans le système légal de référence suivant :

Zone	Système géodésique	Ellipsoïde associé	Projection	Unité	Résolution	Code EPSG ¹
France métropolitaine	RGF93	IAG GRS 1980	Lambert 93	m	dm	2154

¹ European Petroleum Survey Group : <https://epsq.io>

1.3 Processus de production

1.3.1 Nettoyage des données

1.3.1.1 BDForêt v3

Pour le masque forêt : l'usage agricole est déjà renseigné par croisement avec le RPG. Récupération de l'attribut sur les peuplements via croisement avec l'OCS GE.

Pour le masque lande : ras.

1.3.1.2 OCS GE

Pour la forêt :

- Suppression des entités avec l'US 1.1
- Défonce par le masque forêt lande
- Suppression des pointes (10 °)
- Remise au seuil dans et hors zone construite

Pour les landes :

- Suppression des entités avec l'US 1.1 & US 1.2
- Défonce par le masque forêt lande
- Suppression des pointes (10 °)
- Remise au seuil dans et hors zone construite

Pour les zones herbacées :

- Suppression des entités avec l'US 1.1
- Défonce par le masque forêt lande
- Calcul de superposition avec les terrains de sport et les parcs photovoltaïques de la BD TOPO
 - Si l'indice de superposition (surface superposée/surface totale * 100) est supérieur à 50 % → suppression de l'entité
 - Pour les entités qui restent → défonce par les terrains de sport
- Calcul de superposition avec les ZAI parc, jardin publique, square de la BD TOPO
 - Si l'indice de superposition (surface superposée/surface totale * 100) est supérieur à 50 % → nature détaillée = zone herbacée publique/récréative

- Suppression des pointes (10 °)
- Remise au seuil dans et hors zone construite

1.3.1.3 RPG & BD TOPO

- Défonce par le masque forêt lande
- Calcul de superposition avec les zones herbacées de l'OCS GE
 - Si l'indice de superposition (surface superposée/surface totale * 100) est supérieur à 50 % → suppression de l'entité
 - Pour les entités qui restent → défonce par les zones herbacées
- Suppression des pointes (10 °)
- Conservation des parcelles avec une surface supérieure à 500 m²

Point d'attention : Il peut y avoir des conflits entre la couverture du sol (forêt/lande) et l'usage du sol (agricole).

Typiquement, dans le RPG, les SPH (Prairie avec herbe prédominante et ressources fourragères ligneuses présentes) et SPL (Surface pastorale - Ressources fourragères ligneuses prédominantes) sont à la fois de la forêt et de la prairie.

Dans ces cas-là, la couverture prime et l'usage agricole est renseignée → ces parcelles sont défoncées et il ne reste donc plus que les surfaces non détectées en forêt.

1.3.2 Nettoyage topologique

Phase 1 :

- Buffer négative puis positif de 1m pour supprimer les micro-liaisons entre polygones – suppression des pointes
- Remise au seuil des objets selon leur nature et source

Phase 2 :

- Snapper à 2m
- Extraction des trous dans la couche
- Tri des trous → trous intersectant des objets CS 1.1.1.1 de l'OCS GE mis de côté (afin de garder les trous des bâtiments dans les objets)
- Conservation des trous d'une surface inférieure ou égale à 1 000 m² et élimination de ces trous dans la couche snappée
- Détection et résolution des superpositions
- Remise au seuil des objets selon leur nature et source

1.4 Description des classes

1.4.1 Définition du terme « classe »

Une classe regroupe des objets de même genre (linéaire, ponctuel ou surfacique), de même dimension (ici bidimensionnelle) et définis par les mêmes attributs.

Chaque classe est présentée sous forme de fiche contenant les informations suivantes :

Définition : Définition de la classe. Cette définition s'applique à tous les objets de cette classe.

Genre : Le genre spécifie la géométrie des objets de la classe (ponctuel, linéaire, surfacique).

Attributs : Des attributs sont associés à chaque objet d'une classe et permettent de lui associer des informations à caractère quantitatif (valeurs d'attribut numériques) ou qualitatif (énumération de valeurs).

Sélection : Précision sur le caractère exhaustif ou non des objets de cette classe.

Contrainte : Contrainte particulière sur la classe d'objet.

Modélisation géométrique : Précision sur la façon dont la structure géométrique traduit la réalité de l'objet topologique.

D'autres précisions ou remarques peuvent être mentionnées le cas échéant pour une meilleure compréhension des caractéristiques de la classe.

1.4.2 Définitions des termes se rapportant à l'attribut

Définition : Définition de l'attribut.

Type : Précision sur la structure de l'attribut : entier, décimal, caractères, etc.

Contrainte sur l'attribut : Cette contrainte précise si l'attribut doit être renseigné (Valeur obligatoire), ou dans quelles conditions il ne l'est pas. S'il n'y a pas de contrainte, l'attribut peut être vide.

Valeurs de l'attribut : Définitions de la signification des valeurs de l'attribut. La liste des valeurs possibles est fournie. Certains attributs peuvent ne pas avoir de valeurs.

Valeurs particulières de l'attribut : Définitions de la signification de certaines valeurs particulières.

Certaines abréviations sont utilisées :

Abréviation	Signification	Définition
NC	Non concerné	Cet attribut n'a aucun sens pour l'objet considéré
NR	Non renseigné	Cet attribut n'a pas pu être renseigné (information manquante)

1.5 Classe BD France - thème végétation - beta

1.5.1 Modèle de données

Attributs		
	nature	Forêt / Lande ligneuse / Zone herbacée / Zone agricole
	nature_det	Nature détaillée
	usage	Si l'entité présente un Usage agricole ou urbain probable (Uniquement pour la forêt)
	CODE_CULTU	Pour les entités issues du RPG
	millesime	Année de la PVA utilisée pour produire la donnée
	source	Origine de la donnée : OCS GE / BDForêt v3 / RPG
	id_og	Identifiant de la donnée d'origine

1.5.2 Nature = « Forêt »

Nature détaillée = « Forêt de conifères »

Source : Masque Forêt – Croisement avec l'OCS GE

Définition :

Espace peuplé d'arbres forestiers de plus de 20 m de large couvrant au moins 25 % du sol et composé essentiellement de conifères (soit un taux de couvert relatif de plus de 75 %), avec des arbres atteignant une hauteur supérieure à 5 mètres (ou avec des arbres capables d'atteindre ces seuils in situ). Les jeunes plantations de résineux, le reboisement naturel et les coupes à blanc de ces essences sont également saisis en Nature = "Forêt de conifères".

Usage : L'usage peut être agricole ou urbain probable (cf partie processus)

Seuil de représentation : $\geq 5\,000\text{ m}^2$

Nature détaillée = « Forêt de feuillus »

Source : Masque Forêt – Croisement avec l'OCS GE

Définition :

Espace peuplé d'arbres forestiers de plus de 20 m de large couvrant au moins 25 % du sol, et composé de plus de 75 % de feuillus (taux de couvert relatif), avec des arbres atteignant une hauteur supérieure à 5 mètres (ou avec des arbres capables d'atteindre ces seuils in situ). Les jeunes plantations de feuillus, le reboisement naturel et les coupes à blanc de ces essences sont également saisis en Nature = "Forêt de feuillus".

Seuil de représentation : $\geq 5\,000\text{ m}^2$

Usage : L'usage peut être agricole ou urbain probable (cf partie processus)

Nature détaillée = « Forêt mixte »

Source : Masque Forêt – Croisement avec l'OCS GE

Définition :

Espace peuplé d'arbres forestiers de plus de 20 m de large couvrant au moins 25 % du sol, et composé de plus de 25 % et moins de 75 % de feuillus (taux de couvert relatif), avec des arbres atteignant une hauteur supérieure à 5 mètres (ou avec des arbres capables d'atteindre ces seuils in situ). Les jeunes plantations forestières, le reboisement naturel et les coupes à blanc sont saisis en Nature="Forêt fermée mixte".

Seuil de représentation : $\geq 5\,000\text{ m}^2$

Usage : L'usage peut être agricole ou urbain probable (cf partie processus)

Nature détaillée = « Indéterminé »

Source : Masque Forêt

Définition :

Espace peuplé d'arbres forestiers de plus de 20 m de large couvrant au moins 10 % du sol, avec des arbres atteignant une hauteur supérieure à 5 mètres (ou avec des arbres capables d'atteindre ces seuils in situ). L'information sur la composition du peuplement n'est pas encore disponible.

Seuil de représentation : $\geq 5\,000\text{ m}^2$

Usage : L'usage peut être agricole ou urbain probable (cf partie processus)

Exception sur le seuil de représentation :

Les géométries peuvent faire moins de $5\,000\text{ m}^2$ dans 2 cas :

Lorsqu'elles sont issues du découpage permettant de déterminer l'essence du peuplement

Lorsqu'elles sont situées à cheval sur plusieurs départements – seules les superficies supérieures à 500 m^2 sont conservées.

N. B - Processus :

La géométrie provient du Masque Forêt, une base de données vectorielle permettant l'identification et la localisation des surfaces boisées répondant à la définition internationale de la forêt proposée par la FAO (Organisation des Nations Unies pour l'Alimentation et l'Agriculture). La FAO définit les forêts comme des terres occupant une superficie de plus de 0,5 hectare ($5\,000\text{ m}^2$) et de plus de 20 m de large avec des arbres atteignant une hauteur supérieure à 5 m et un couvert forestier de plus de 10%, ou avec des arbres capables de remplir ces critères à maturité in situ.

L'attribut sur la composition de la forêt (« feuillus », « conifères », « mixte ») est obtenu par croisement avec l'OCS GE qui présentent ces informations (avec les classes « Peuplements de feuillus », « Peuplements de conifères », « Peuplements mixtes »). Ces classifications ne permettent pas de déterminer la spécification « ouverte » / « fermée » de la forêt, elles ne sont donc pas disponibles pour le moment. Une mise à jour avec la BD Forêt v3 viendra corriger ces spécifications, permettant de remettre à disposition les attributs « Forêt fermée » (espace peuplé d'arbres forestiers couvrant au moins 40 %) et « Forêt ouverte » (espace peuplé d'arbres forestiers couvrant entre 10 % et 40 % du sol).

Nature détaillée = « Zone arborée de conifères »

Source : OCS GE

Définition :

Espace peuplé d'arbres couvrant au moins 25 % du sol, et composé essentiellement de conifères (soit un taux de couvert relatif de plus de 75%), avec des arbres atteignant une hauteur supérieure à 5 mètres (ou avec des arbres capables d'atteindre ces seuils in situ).

Seuil de représentation : $\geq 2\,500\text{ m}^2$ ($\geq 500\text{ m}^2$ en zone construite)

Détail : CS 2.1.1.1 | N'inclut pas US 1.1

Nature détaillée = « Zone arborée de feuillus »

Source : OCS GE

Définition :

Espace peuplé d'arbres couvrant au moins 25 % du sol, et composé essentiellement de feuillus (soit un taux de couvert relatif de plus de 75%), avec des arbres atteignant une hauteur supérieure à 5 mètres (ou avec des arbres capables d'atteindre ces seuils in situ).

Seuil de représentation : $\geq 2\,500\text{ m}^2$ ($\geq 500\text{ m}^2$ en zone construite)

Détail : CS 2.1.1.2

Nature détaillée = « Zone arborée mixte »

Source : OCS GE

Définition :

Espace peuplé d'arbres couvrant au moins 25 % du sol, et composé d'un mélange de conifères et de feuillus, avec un taux de couvert relatif pour les feuillus de plus de 25% et de moins de 75%. Le peuplement comprend des arbres atteignant une hauteur supérieure à 5 mètres (ou avec des arbres capables d'atteindre ces seuils in situ).

Seuil de représentation : $\geq 2\,500\text{ m}^2$ ($\geq 500\text{ m}^2$ en zone construite)

Détail : CS 2.1.1.3

1.5.3 Nature = « Haie »

Nature détaillée = « Haie »

Source : BDHaie v2

Définition :

Formation linéaire composée d'arbres, d'arbustes, d'épines ou de branchages et servant à délimiter ou à protéger un champ.

Seuil de représentation :

Pour les objets issus de la classe 'Zone de végétation' de la BD TOPO® (pour lesquels 'Source' = "rgfor") : une haie est une formation linéaire comportant des arbres, arbustes ou arbrisseaux sur au moins 25 m de long, sans interruption de plus de 20 m, sur une largeur inférieure à 20 m, et sa hauteur potentielle est supérieure à 1,30 m.

Pour les objets issus des surfaces non agricoles (pour lesquels 'Source' = "rpg") : une haie comporte des arbres, arbustes ou arbrisseaux, sans interruption supérieure ou égale à 5 mètres, sur une largeur inférieure à 20 mètres. On définit une haie comme un élément de végétation de moins de 20 m de large et de forme longiligne. Un élément dont la longueur est deux fois supérieure à la largeur est considéré comme longiligne.

1.5.4 Nature = « Lande ligneuse »

Nature détaillée = « Lande ligneuse »

Source : BDForêt v3 & OCS GE

Définition :

Végétation spontanée qui comprend une proportion importante de plantes ligneuses (bruyères, genêts, ajoncs, épineux divers, etc.) et semi-ligneuses (fougères, phragmites...) dont la hauteur ne dépasse pas 5 m. Cette végétation ligneuse présente un couvert végétal d'au moins 25 %.

Seuil de représentation : BDForêt v3 → $\geq 5\,000\text{ m}^2$ | OCS GE → $\geq 2\,500\text{ m}^2$ ($\geq 500\text{ m}^2$ en zone construite) - $< 5\,000\text{ m}^2$

Détail : OCS GE → CS 2.1.2 | N'inclut pas US 1.1 & US 1.2

Exception sur le seuil de représentation :

Les géométries peuvent faire moins de $5\,000\text{ m}^2$ dans 2 cas :

Lorsqu'elles sont issues du découpage lors du nettoyage de données mais qu'elles sont situées à moins de 25m d'autres objets de la même nature

Lorsqu'elles sont situées à cheval sur plusieurs départements – seules les superficies supérieures à 500 m^2 sont conservées.

1.5.5 Nature = « Zone agricole »

Nature détaillée = « Culture permanente »

Source : RPG

Définition :

Cultures hors assolement, autres que les prairies permanentes, qui occupent les terres pendant une longue période et fournissent des récoltes durant plusieurs années.

Seuil de représentation : $\geq 500 \text{ m}^2$

Nature détaillée = « Prairie permanente »

Source : RPG

Définition :

Prairies de longue durée, surfaces pastorales et boisements pâturés.

Seuil de représentation : $\geq 500 \text{ m}^2$

Nature détaillée = « Terre arable »

Source : RPG

Définition :

Cultures annuelles et temporaires (céréales, oléagineux, protéagineux, légumes, cultures industrielles, jachères).

Seuil de représentation : $\geq 500 \text{ m}^2$

Nature détaillée = « Verger »

Source : BD TOPO

Définition :

Zone de plantation d'arbres hors peuplement forestier.

Seuil de représentation : $\geq 2\,000$ (données présentes dès $1\,000 \text{ m}^2$)

Nature détaillée = « Vigne »

Source : BD TOPO

Définition :

Zone de vignes.

Seuil de représentation : $\geq 2\,000$ (données présentes dès $1\,000\text{ m}^2$)

1.5.6 Nature = « Zone herbacée »

Nature détaillée = « Autre herbacée »

Source : OCS GE

Définition :

Espace enherbé présent dans des zones exploitées ou aménagées pour des activités économiques, industrielles, extractives ou techniques. Ces surfaces ne constituent pas l'usage principal du sol mais apparaissent en accompagnement des activités.

Seuil de représentation : $\geq 2\,500\text{ m}^2$ ($\geq 500\text{ m}^2$ en zone construite)

Détail : CS 2.2.1 | US 1.3 – 1.4 – 1.5 – 2 – 3 – 4 – 6.1

Nature détaillée = « Zone herbacée naturelle »

Source : OCS GE

Définition :

Espace enherbé composé de pelouses naturelles (alpines, montagnardes, garrigues, maquis, ...). Ces surfaces présentent une végétation spontanée et ne font pas l'objet d'un usage économique direct.

Seuil de représentation : $\geq 2\,500\text{ m}^2$ ($\geq 500\text{ m}^2$ en zone construite)

Détail : CS 2.2.1 | US 6.3

Nature détaillée = « Zone herbacée résidentielle et mixte »

Source : OCS GE

Définition :

Espace enherbé localisé dans des zones résidentielles ou dans des ensembles urbains mixtes. Cette classe regroupe les pelouses d'ornement, jardins collectifs ou individuels et autres surfaces végétalisées attenantes aux habitations.

Seuil de représentation : $\geq 2\,500\text{ m}^2$ ($\geq 500\text{ m}^2$ en zone construite)

Détail : CS 2.2.1 | US 235 & 5

Nature détaillée = « Zone herbacée publique/récréative »

Source : OCS GE

Définition :

Espace enherbé aménagé dans des infrastructures publiques dédiées aux loisirs. Cette catégorie comprend les parcs, jardins publics et squares.

Seuil de représentation : $\geq 2\,500\text{ m}^2$ ($\geq 500\text{ m}^2$ en zone construite)

Détail : CS 2.2.1 | US 3 se trouvant dans les ZAI « Parc », « Jardin public », « Square » de la BD TOPO

1.5.7 Présence dans le jeu test

Nature	Source	Détail
Forêt	BDForêt v3	Nature détaillée obtenue par croisement avec l'OCS GE
	OCS GE	Disponible
Haie	BD Haie v2	En attendant la BD Haie v3
Lande ligneuse	BDForêt v3 & OCS GE	Disponible
Zone agricole	RPG & BD TOPO	Disponible
Zone herbacée	OCS GE	Disponible