

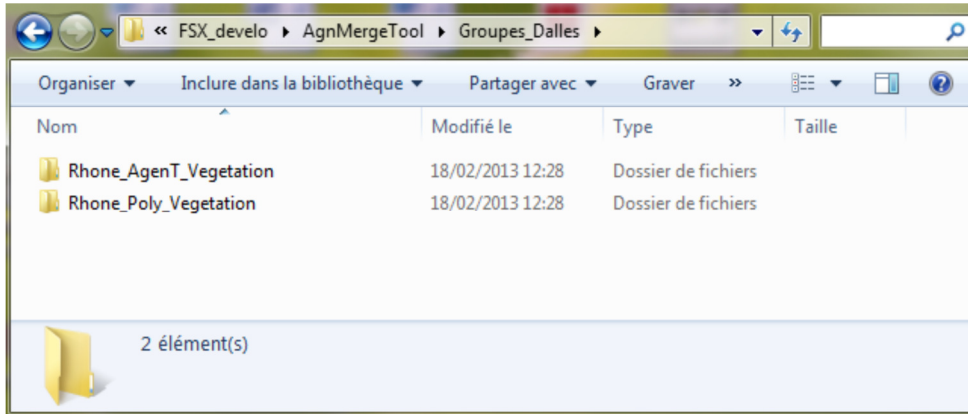
RECETTE DE LA « VEGETATION AUTOGEN »

Ingrédients régionaux nécessaires :

- Une fournée de fichiers AGN « Rectangles de végétation » issue de AgenT ou AutoTree.
- Une fournée de fichiers AGN « Masques Water & Road » issue de Scenproc à partir des données routes et eau (plans et cours).
- Une fournée de fichiers AGN « Polygones de végétation » issue de Scenproc à partir des Données Corine2006.

Réalisation de la recette:

Pour la réalisation de cette recette vous aurez besoin du tout dernier mixeur de chez "Vogel": AGN Merge Tool ! Disponible dans les meilleurs crémeries... [AGN Merge Tool v2.19 beta FR](#)

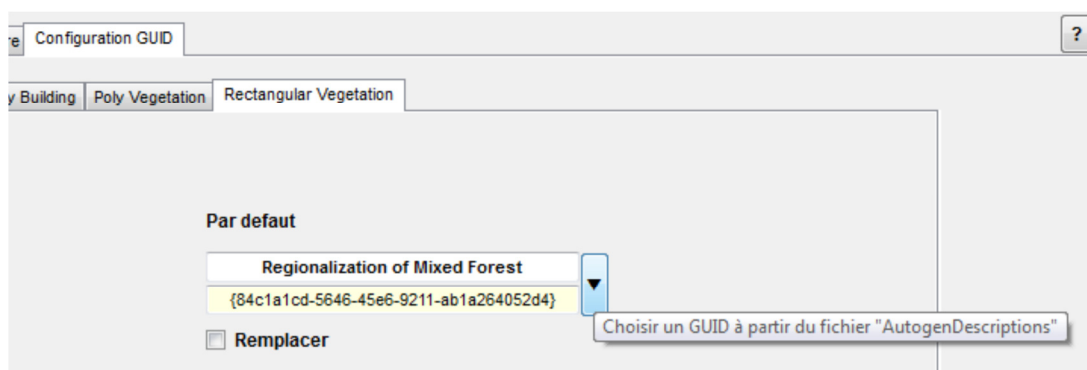
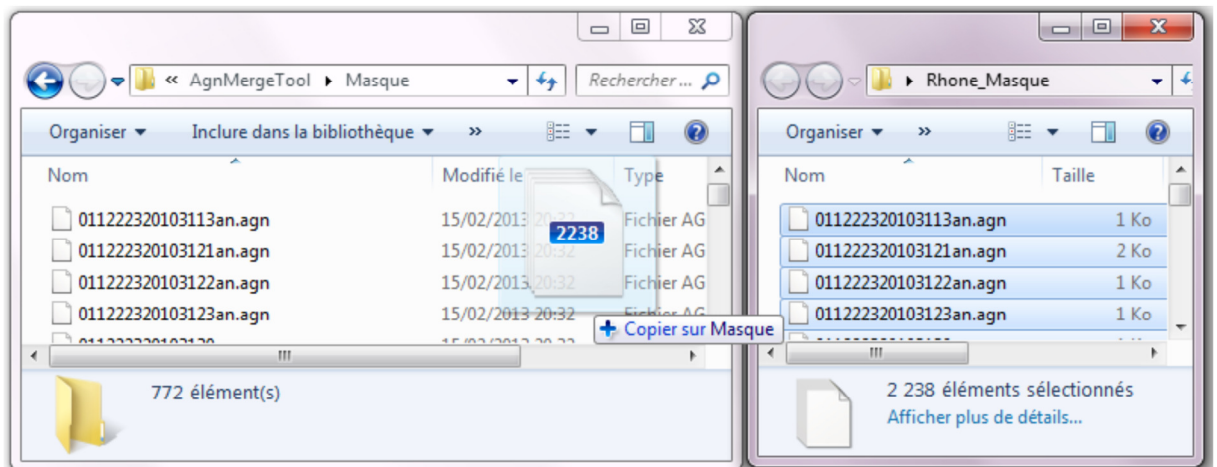


Pour l'installer, il suffit de décompresser l'archive non loin de la racine de votre disque dur.

Ensuite, copiez les deux fournées d'AGN « végétation » (rectangles et polygones) dans le dossier « Groupes_Dalles ».

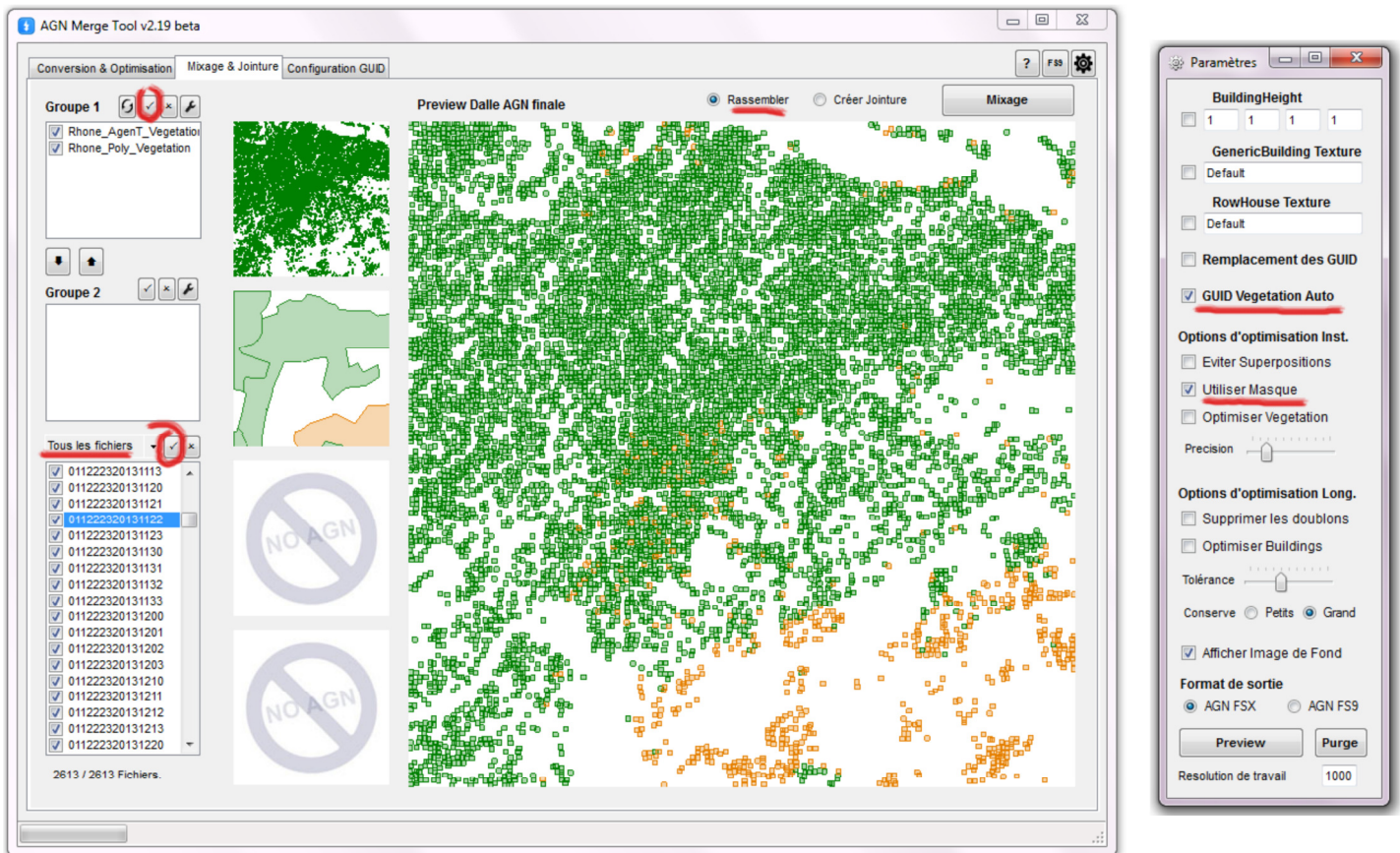
Pour les fichiers Masques, il faut les copier directement à la racine du dossier "Masque".

Ensuite, lancer AGN Merge Tool en cliquant sur AGN Merge Tool v2.exe.



1/ Dans l'onglet «Configuration GUID».

Comme sur l'image sur votre gauche, choisir le GUID qui sera attribué par défaut aux rectangles de végétation de AgenT, lorsque aucune autre définition ne sera trouvée notamment celles défini grâce aux polygones de végétation.



fenêtre principale de AGN Merge Tool : permet de prévisualiser dans les petites cases graphiques : la dalle sélectionné du premier dossier en haut, du deuxième dossier en dessous, puis du troisième dossier encore en dessous si il existe, etc. La grosse case graphique permet de prévisualiser la dalle finale après mixage et applications des filtres.

2/ Dans l'onglet « Mixage & jointure », dans « Groupe 1 » cocher les deux dossiers. Comme il n'y a pas forcément autant de fichiers AGN « Poly Vegetation » que de fichiers AGN « Agent », en haut de la liste des fichiers il faut sélectionner le mode d'affichage « Tous les fichiers ». Comme nous voulons travailler sur l'ensemble des fichiers disponibles, cliquer sur la coche « ✓ » juste à côté, ce qui a pour effet de cocher tous les fichiers de la liste. Puis sélectionner le mode « rassembler » (à gauche du bouton « mixage »).

3/ Dans la fenêtre de paramètres, cocher « GUID Vegetation Auto » ce qui aura pour effet de faire disparaître les polygones de PolyVegetation des AGN issu de Corine au profit de l'attribution de GUID adaptés aux Rectangles de végétation des alentours. S'il n'existe pas de fichier AGN Corine 2006 correspondant au fichier AGN Agent, l'attribution de GUID se fera en fonction des fichiers AGN Corine 2006 alentours. Puis cocher « utiliser Masque » pour supprimer automatiquement les arbres qui se trouveraient sur des axes routiers, ou encore sur des plans/cours d'eau.

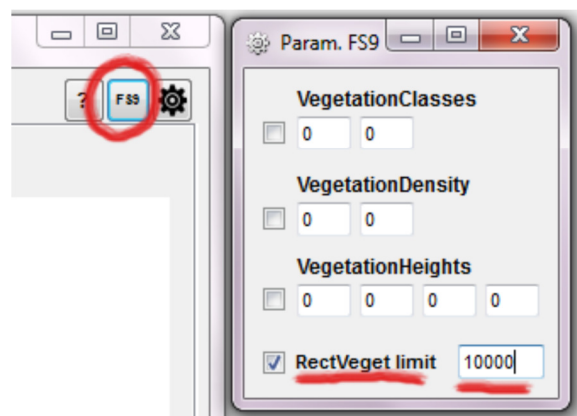
Enfin, lancer le mixage par un clic gauche sur le bouton « mixage » puis patientez... Une fois terminé, un clic droit sur le bouton « mixage » vous ouvrira l'explorateur de fichier directement dans le dossier « Merge », l'ensemble de vos nouveaux fichiers AGN tout chaud devrait se trouver dans le dossier « Resultats ».

OPTIONS 1 : Limiter le nombre de Rectangle de vegetation par dalles

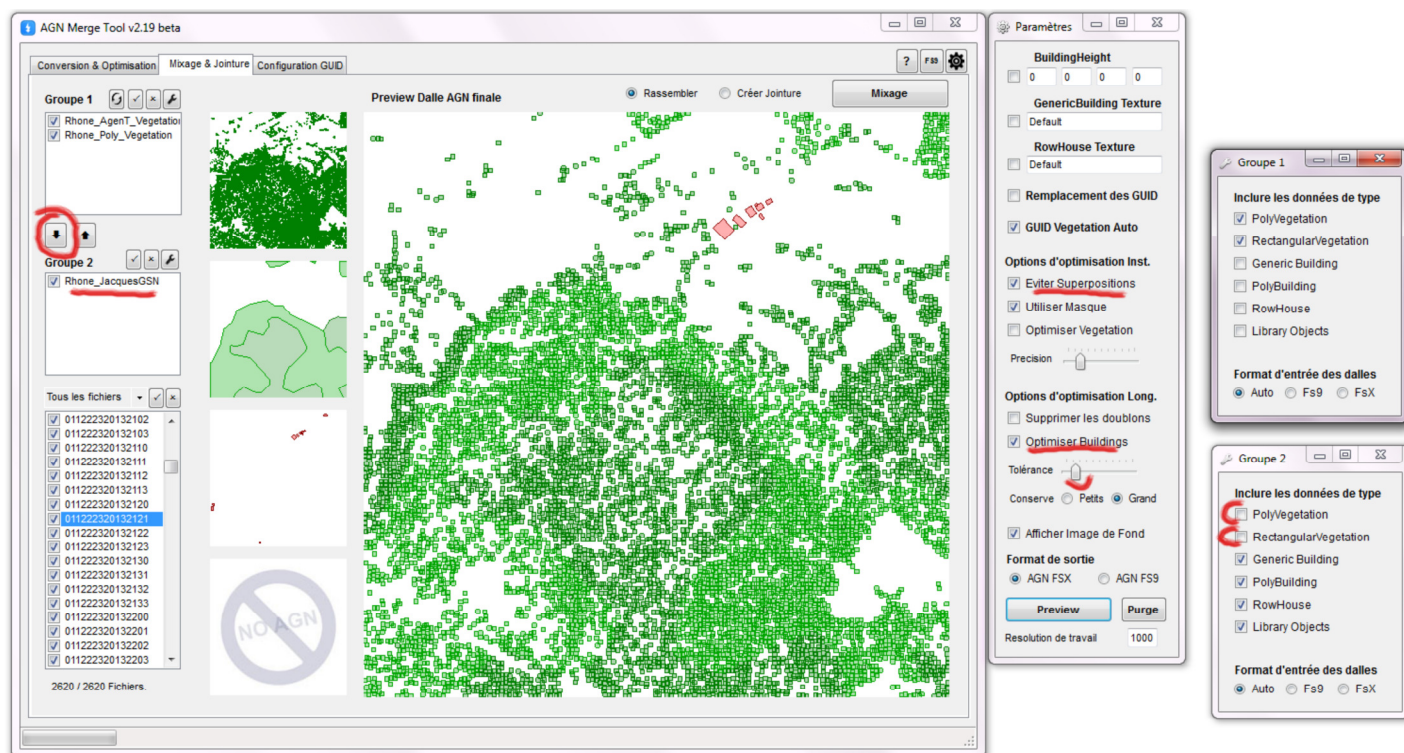
1/ clic sur le bouton « FS9 » en haut a droite.

2/ dans la fenêtre « param. FS9 », cocher « RectVeget limit »

3/ dans la case texte à coté, entrer le nombre maximal de rectangle de végétation que vous souhaitez par dalle. A noter que la sélection des polygones restant se fera de manière aléatoire.



OPTIONS 2 : Intégrer les bâtiments en même temps



Pour gagner du temps et éviter un autre mixage de données par la suite, vous pouvez intégrer directement les données de bâtiments à vos fichiers AGN. Pour ce faire la marche à suivre est identique à la précédente avec ces quelques manœuvres supplémentaires :

1/ De la même manière que pour les dossiers « vegetation AgenT » et « Poly Vegetation », copier le dossier contenant les bâtiments dans le dossier « Groupes_dalles ».

2/ Ensuite, si ce dossier contient d'autre données que les bâtiments, vous devez le placer dans la liste « Groupe 2 ». Il suffit de sélectionner le dossier dans la liste du « groupe 1 » et de cliquer sur la flèche bas « ↓ ». Ensuite cliquez sur l'icône « clef à molette » à droite du « Groupe 2 » et décochez les données de ces dalles que vous ne souhaitez pas intégrer (Polyvegetation et RectangularVegetation dans notre exemple). Enfin, vérifiez que tous les dossiers et fichiers sont bien cochés

3/ Pour éviter que des arbres ne poussent sur les batiments, cocher « Eviter superpositions ». Cette option permet d'empêcher que différent type d'éléments puisse se chevaucher (les éléments à conserver en priorité sont dans l'ordre : Library object, Row House, Generic building et Rectangular vegetation). Donc pour résumer, si un bâtiment et un arbre se situe au même endroit, seul le bâtiment sera conservé.

4/ Pour éviter que des bâtiments se chevauchent, cocher « Optimiser building » (diffère de l'option au-dessus car il s'agit de même type d'elements). Vous pouvez ensuite régler le pourcentage de chevauchement toléré avec le curseur juste en dessous. Plus il est bas, plus un nombre élevé de bâtiments risque de sauter. Vous pouvez enfin choisir si en cas de chevauchement avéré, vous préférez conserver le plus « grand » ou le plus « petit » des deux bâtiments (pour cette option, un clic sur preview est nécessaire pour voir le résultat).