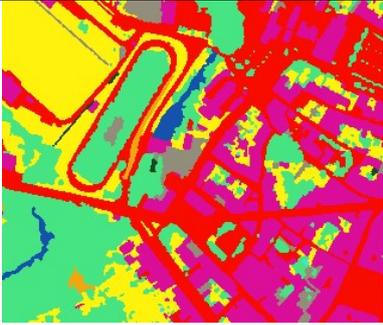


## Jeu d'entraînement au format raster

Ce jeu de données contient, pour chaque zone d'entraînement

- l'image source contenant les 5 bandes R, V, B, I (proche infra-rouge) et E (élévation)
- les annotations rasterisées (codage uint8, les valeurs 1 à 15 correspondant aux classes 1 à 15)

Rouge Vert Bleu PIR Elevation			<ul style="list-style-type: none"><li>1-batiment</li><li>2-zone_perm</li><li>3-zone_impe</li><li>4-piscine</li><li>5-sol_nu</li><li>6-surface_eat</li><li>7-neige</li><li>8-coniferes</li><li>9-coupe</li><li>10-feuillus</li></ul>
Image source 5 bandes, 0.2m de résolution, codage uint8 (élévation = élévation en mètre x 5)		Annotations vecteur rasterisées : classes codées entre 1 et 15 (1=bâtiment, 15=autre)	

Voir aussi la nomenclature dans la documentation sur les annotations vecteur