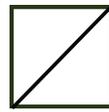


## Éléments d'affichage



Texture

Représente une image sur la carte graphique.



Modèle 3D

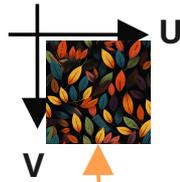
Modèle 3D d'un plan appelé quad. C'est simplement une feuille.



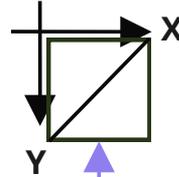
Écran

Fenêtre dans laquelle on dessine.

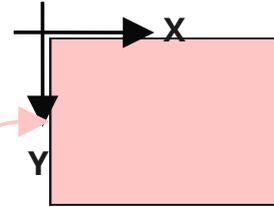
## Système de coordonnées



Découpe un rectangle dans la texture. Si un rectangle trop grand est prit la texture se répète.



Largeur et hauteur du quad



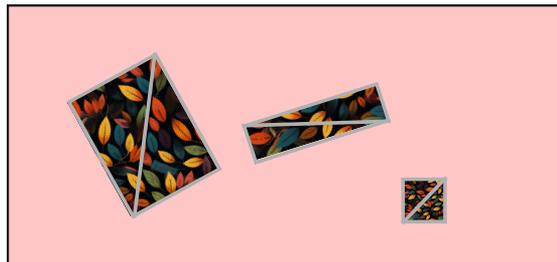
Position du quad à l'écran

```
void DrawTexturePro(Texture2D texture, Rectangle source, Rectangle destination, Vector2 origin, float rotation, Color tint)
```

Par défaut, le point d'insertion d'un quad est en haut à gauche (origine  $= (0,0)$ ), ce qui est typiquement indésirable.

On préfère typiquement la centrer en allant chercher le centre du quad comme origine.

Rotation du quad par rapport à son origine.



On peut donc afficher plusieurs quad différents en utilisant la même texture (quads montrés en gris).