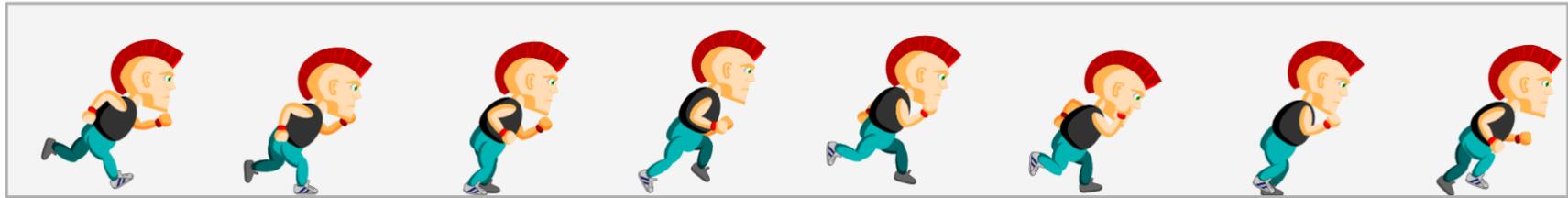


HauteurTexture = H



LargeurTexture = L

Texture composée de N=8 pages. **C'est une seule texture!**

HauteurPage = h



LargeurPage = l = L/N



Index colonne: 4
Index ligne: 0

L'astuce est de découper correctement la texture pour aller chercher chaque image individuelle (Exercice)

On a seulement besoin de changer la source pour ce faire!

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