Implementacion Rotar en C:

Primero casteamos la foto origen y destino a una matriz para que sea mas facil de manejar.   
Luego hicimos 2 ciclos , el de mas afuera iterando filas cada vez que terminabas de procesar todas las columnas de esa fila y el otro interno procesando cada columna.

Dentro del ciclo interno agarramos el puntero al pixel de origen a procesar y lo guardamos en una variable local de tipo bgra(Estructura de 4 componentes) y en otra variable local del mismo tipo teniamos el destino. Luego asignabamos en destino el pixel con las componentes rotadas.

Complicaciones: Ninguna

Implementacion Rotar en ASM: