

# PYGAME.TRANSFORM.FLIP

---

ПОВОРОТ КАРТИНКИ С ПОМОЩЬЮ PYGAME



```
PYGAME.TRANSFORM.FLIP(SURFACE, FLIP_X,  
FLIP_Y)
```

Это может отразить поверхность либо по вертикали, либо по горизонтали, либо по обоим направлениям. Аргументы `flip_x` и `flip_y` являются логическими значениями, которые определяют, следует ли переворачивать каждую ось. Отражение поверхности не является разрушительным и возвращает новую поверхность с теми же размерами.