**setimagepicpixels**

Функция установки изображения по массиву целых чисел RGBA.

**Синтаксис:**

**setimagepicpixels**(*block\_id, x, y, w, h, vector*);

**Аргументы:**

*block\_id* – идентификатор (имя) блока типа «Изображение с поворотом»;

*x* – абсцисса левой верхней точки вставляемого изображения в координатах блока «Изображение с поворотом»;

*y* – ордината левой верхней точки вставляемого изображения в координатах блока «Изображение с поворотом»;

*w* – ширина вставляемого изображения, в координатах блока «Изображение с поворотом»;

*h* – высота вставляемого изображения, в координатах блока «Изображение с поворотом»;

*vector* – вектор целых чисел, каждое из которых задается точку в формате RGBA; количество элементов массива равно количеству точек формируемого изображения, то есть произведению *w* на *h.*

**Описание:**

*setimagepicpixels –* функция задает внутри блока «Изображение с поворотом» изображение, с разрешением *w* на *h*, формируемое одномерным массивом *vector*.

**Результат:**

*нет*

**Пример:**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **var** w: **integer** = 512;  **var** h: **integer** = 256;  setimagepicsize(RotatedImage,w,h);  //Выводим изображение на экран в картинку  **var** bytes: intarray;  bytes = (w\*h)#(**getbgracolor**(**rand**\*255,**rand**\*255,**rand**\*255,255));  **setimagepicpixels**(RotatedImage,0,0,w,h,bytes); |

В результате выполнения скрипта, блок с именем RotatedImage, будет произвольно изменять свою окраску с заданным в параметрах проекта шагом перерисовки, независящим от настроек решателя.