

# HI\_SetBmp

## Funkcia %HI\_SetBmp

### Funkcia

Funkcia vymení bitovú mapu v grafickom objekte (bitová mapa).

### Deklarácia

```
%HI_SetBmp(  
    INT in refId,  
    HBJ in bmp,  
    BOOL in bOriginalSize,  
    BOOL in ByCenter  
    [, BOOL in bProportional]  
)
```

### Parametre

<b>refId</b>	Odkaz na grafický objekt ( <a href="#">referenná premenná</a> ).
<b>bmp</b>	Bitová mapa.
<b>bOriginalSize</b>	@TRUE - poda jej vekosti @FALSE - poda vekosti v HI
<b>ByCenter</b>	@TRUE - poda stredú vekosti v HI @FALSE - poda umiestnenia (avý horný roh)
<b>bProportional</b>	@TRUE - v priestore aktuálnej bitovej mapy vykreslí obrázok s dodržaním pomeru jeho strán @FALSE - v priestore aktuálnej bitovej mapy vykreslí obrázok s natiahnutím poda cieového priestoru. Ak parameter nie je zadany, použije sa hodnota @FALSE.

### Popis

Funkcia vymení bitovú mapu v grafickom objekte bitová mapa zo skriptu.

### Príklad

```
%HI_SetBmp(_bmp, otvor.bmp\HBJ, @TRUE, @FALSE, @TRUE)
```



#### Súvisiace stránky:

[Funkcie pre ovládanie grafických objektov](#)  
[Argumenty funkcie - typy](#)