StretchBlt，函数名。该函数从源矩形中复制一个位图到目标矩形，必要时按目标设备设置的模式进行图像的拉伸或压缩。

将源矩形中的位图拷贝到目标矩形中，如果有必要，可以扩展或压缩该位图使其与目标矩形尺寸吻合。函数使用目标设备上下文（由SetStretchBltMode设置）的扩展模式来决定如何扩展或压缩位图。StretchBlt函数将pSrcDC源设备中的位图移动到目标矩形，该矩形用成员函数正在调用的设备上下文来表示。xSrc，ySrc，nSrcWidth和nSrcHeight 参数定义了源矩形的左上角和尺寸。x，y，nWidth和nHeight参数定义了目标矩形的左上角和尺寸。dwRop指定的光栅操作模式说明了源位图与目标设备上已经存在的位图是如何组合的。如果nSrcWidth和nWidth或nSrcHeight和nHeight的符号不同，StretchBlt将为位图创建一个镜像。如果nSrcWidth和nWidth符号不同，函数沿X轴创建镜像。如果nSrcHeight和nHeight符号不同，函数沿Y轴创建镜像。StretchBlt函数在内存中对源位图进行扩展或压缩，然后将结果拷贝到目标矩形中。如果模板要与结果组合，则在扩展后的位图拷贝到目标矩形后才组合。如果用到画刷，应使用目标设备上下文中选定的画刷。目标坐标根据目标设备上下文来转换，源坐标根据源设备上下文来转换。如果目标位图、源位图和模板位图的格式不一致，StretchBlt使模板与源位图匹配模板位图格式，转换中会使用到目标设备上下文中的前景色和背景色。如果要将黑白位图转换为彩色位图，它将背景色设置为白位（1），前景色设置为黑位（0）。如果要将彩色位图转换为黑白位图，函数设置与背景色匹配的像素为白（1），其它像素为黑（0），用到了带颜色的设备上下文中的前景色和背景色。不是所有的设备都支持StretchBlt函数。调用带RASTERCAPS索引的GetDeviceCaps 函数来决定是否支持StretchBlt。并检验为返回给RC\_STRETCHBLT标记的值。

BOOL StretchBlt(HDC hdcDest, int nXOriginDest, int nYOriginDest, int nWidthDest, int nHeightDest, HDC hdcSrc, int nXOriginSrc,

int nYOriginSrc, int nWidthSrc, int nHeightSrc, DWORD dwRop)；

hdcDest：指向目标设备环境的句柄。

nXOriginDest：指定目标矩形左上角的X轴坐标，按逻辑单位表示坐标。

nYOriginDest：指定目标矩形左上角的Y轴坐标，按逻辑单位表示坐标。

nWidthDest：指定目标矩形的宽度，按逻辑单位表示宽度。

nHeightDest：指定目标矩形的高度，按逻辑单位表示高度。

hdcSrc：指向源设备环境的句柄。

nXOriginSrc：指向源矩形区域左上角的X轴坐标，按逻辑单位表示坐标。

nYOriginSrc：指向源矩形区域左上角的Y轴坐标，按逻辑单位表示坐标。

nWidthSrc：指定源矩形的宽度，按逻辑单位表示宽度。

nHeightSrc：指定源矩形的高度，按逻辑单位表示高度。

dwRop：指定要进行的光栅操作。光栅操作码定义了系统如何在输出操作中组合颜色，这些操作包括刷子、源位图和目标位图等对象。参考BitBlt

可了解常用的光栅操作码列表。

下面列出了一些常见的光栅操作代码：

BLACKNESS：表示使用与物理调色板的索引0相关的色彩来填充目标矩形区域，（对缺省的物理调色板而言，该颜色为黑色）。

DSTINVERT：表示使目标矩形区域颜色取反。

MERGECOPY：表示使用布尔型的AND（与）操作符将源矩形区域的颜色与特定模式组合一起。

MERGEPAINT：通过使用布尔型的OR（或）操作符将反向的源矩形区域的颜色与目标矩形区域的颜色合并。

NOTSRCCOPY：将源矩形区域颜色取反，再拷贝到目标矩形区域。

NOTSRCERASE：使用布尔类型的OR（或）操作符组合源和目标矩形区域的颜色值，然后将合成的颜色取反。

PATCOPY：将特定的模式拷贝到目标位图上。

PATPAINT：通过使用布尔OR（或）操作符将源矩形区域取反后的颜色值与特定模式的颜色合并。然后使用OR（或）操作符将该操作的结果与目标矩

形区域内的颜色合并。

PATINVERT：通过使用XOR（异或）操作符将源和目标矩形区域内的颜色合并。

SRCAND：通过使用AND（与）操作符来将源和目标矩形区域内的颜色合并。

SRCCOPY：将源矩形区域直接拷贝到目标矩形区域。

SRCERASE：通过使用AND（与）操作符将目标矩形区域颜色取反后与源矩形区域的颜色值合并。

SRCINVERT：通过使用布尔型的XOR（异或）操作符将源和目标矩形区域的颜色合并。

SRCPAINT：通过使用布尔型的OR（或）操作符将源和目标矩形区域的颜色合并。

WHITENESS：使用与物理调色板中索引1有关的颜色填充目标矩形区域。（对于缺省物理调色板来说，这个颜色就是白色）。

BOOL StretchBlt( int x, int y, int nWidth, int nHeight, CDC\* pSrcDC, int xSrc, int ySrc, int nSrcWidth, int nSrcHeight, DWORD

dwRop );

x：逻辑单元x轴左上角坐标；

y：逻辑单元y轴左上角坐标；

nWidth： 设备矩形宽度；

nHeight：设备矩形高度；

pSrcDC： 源设备上下文；

xSrc ：源矩形x轴左上角坐标；

ySrc： 源矩形y轴左上角坐标；

Specifies the x-coordinate (in logical units) of the upper-left corner of the source rectangle.

nSrcWidth：源矩形宽度；

nSrcHeight：源矩形高度

dwRop：指定要进行的光栅操作。（和第一个函数一样标示）