

## Función BitBlt

BLACKNESS	Rellena el rectángulo de destino usando el color asociado al índice 0 de la paleta física. (Este color es negro para la paleta física por defecto).
DSTINVERT	Invierte el rectángulo de destino.
MERGECOPY	Mezcla los colores en el rectángulo de origen con el patrón especificado usando la operación booleana AND.
MERGEPAINT	Mezcla los colores invertidos del rectángulo de origen con los colores del rectángulo de destino usando la operación booleana OR.
NOTSRCCOPY	Copia el rectángulo de origen invertido al rectángulo de destino.
NOTSRCERASE	Combina los colores de los rectángulos de origen y destino usando el operador booleano OR y después invierte el color resultante.
PATCOPY	Copia el patrón especificado en el mapa de bits de destino.
PATINVERT	Combina los colores del patrón especificado con los colores en el rectángulo destino usando el operador booleano XOR.
PATPAINT	Combina los colores del patrón con los colores invertidos del rectángulo de origen usando el operador booleano OR. El resultado de esta operación se combina con los colores del rectángulo de destino usando el operador booleano OR.
SRCAND	Combina los colores de los rectángulos de origen y destino usando el operador booleano AND.
<b>SRCCOPY</b>	<b>Copia el rectángulo de origen directamente en el rectángulo de destino.</b>
SRCERASE	Combina los colores invertidos el rectángulo de destino con los colores del rectángulo de origen usando el operador booleano AND.
SRCINVERT	Combina los colores de los rectángulos de origen y destino usando el operador booleano XOR.
SRCPAINT	Combina los colores de los rectángulos de origen y destino usando el operador booleano OR.
WHITENESS	Rellena el rectángulo de destino usando el color asociado al índice 1 de la paleta física. (Este color es blanco para la paleta física por defecto).