1)Без специальных библиотек поддерживается только BMP.

2)

3)

4)

5)

6) Canvas (канва, холст для рисования), представляющие собой область компонента, на котором можно рисовать или отображать готовые изображения. Это свойство имеют формы, графические компоненты Image, PaintPoint, Bitmap и многие другие.

7) Доступ к отдельному пикселю осуществляется через свойство Pixels, представляющую собой двумерный массив, элементы которого содержат информацию о цвете (свойство TColor) точек холста.

8) Для того чтобы на поверхности формы или компонента нарисовать линию, окружность, прямоугольник или другой графический элемент, необходимо к свойству Canvas применить соответствующий метод. Рисовать можно разными способами: первый вариант – рисование по пикселям, второй вариант – рисование с помощью свойства Pen (перо).

9) Рисование с помощью пера У канвы имеется объекты Pen – перо и Brush –кисть. В свою очередь эти объекты имеют ряд свойств и методов. Свойства объекта Pen (таблица 6.1) задают цвет, толщину, тип линии и границы геометрической фигуры. Свойства объекта Brush (таблица 6.2) задают способ закраски внутри замкнутой области (внутри прямоугольника, внутри окружности, сектора).

Рисование по пикселям. В этом коде вводятся переменные x и y, являющиеся значениями аргумента и функции, а также переменные px и py, являющиеся координатами пикселов, соответствующими x и y. Сама процедура состоит из цикла по всем значениям горизонтальной координаты пикселов px компонента Image1. Сначала выбранное значение px пересчитывается в соответствующее значение x. Затем производится вызов функции и определяется ее значение y. Это значение пересчитывается в вертикальную координату py. И в заключение цвет пикселя с координатами (px, py) устанавливается черным.

10) Для вывода текста при рисовании пером используется TextOut

11,13) Свойства объекта Brush задают способ закраски внутри замкнутой области (внутри прямоугольника, внутри окружности, сектора).

12)

14)Свойство формы Size определяет размер формы по ширине и длине