

# 1 Overpic

Das *overpic* Paket ist ein Paket mit dessen Hilfe man sehr einfach Bilder überschreiben kann, das heißt Schriftzüge beziehungsweise ganzen Text über ein Bild einzufügen. Dies ist zwar auch schon mit der *picture* Umgebung möglich, aber der Einsatz von *overpic* vereinfacht den Vorgang deutlich. Dazu wird ein temporäres Gitter über das Bild gelegt, welches nach dem Setzen der Schrift wieder entfernt wird.

Das Paket selbst benötigt noch die Pakete **graphicx** und **epic**, diese sollten bei einer normalen Installation vorhanden sein. Insbesondere **graphicx** da dies bereits für das Einbinden des Bildes in  $\LaTeX$  benötigt wird.

Mit `\usepackage[Option]{overpic}` wird das Paket eingebunden.

## 1.1 Optionen

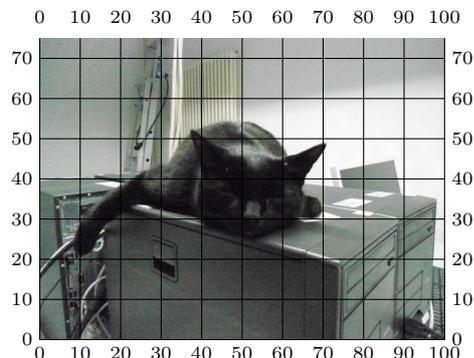
Das Paket verfügt über drei Option `percent`, `permil` und `abs` wobei der Standardwert `percent` ist. Die drei Option beziehen sich auf die Einteilung der X und Y Werte beziehungsweise der Höhe und Breite des Bildes. Im Fall, das `percent` gewählt wurde, erhält man eine Einteilung in Prozent. Dabei gilt es aber zu beachten, dass die längere Seite des Bildes 100 Prozent entsprechen. Das heißt, wenn das Bild keine quadratische Abmessungen hat, die kürzere Seite weniger als 100 Prozent umfasst. Der Wert der Einheitenlänge (`\unitlength`) entspricht dann 1 Prozent der längeren Seite. Im Fall, dass `permil` als Option gesetzt wurde, entspricht die längere Seite gerade 1000 Promille. Und der Wert der der Einheitenlänge (`\unitlength`) entspricht dann 1 Promille der längeren Seite des Bildes. Wenn die Option `abs` gesetzt wird wird der aktuelle Wert der Einheitenlänge (`\unitlength`) verwendet.

## 1.2 overpic Umgebung

Mit Hilfe der neuen Umgebung *overpic* kann sowohl das Bild wie auch der Text einfach gesetzt werden. Die *overpic* Umgebung lässt auch die Nutzung der Optionen von `includegraphics` zu. Daneben verfügt sie über zwei weitere Optionen `grid` und `tics`. Wobei es sich bei `grid` um das bereits angesprochene temporäre Gitter handelt, und bei `tics` handelt es sich um die Anzahl der Zwischenschritte beziehungsweise Zwischenwerte die auf den Achsen eingefügt werden sollen. Der Standardwert beträgt 10. Hierbei muss erwähnt werden, dass sich dieser Wert wieder nur auf die längere Seite des Bildes bezieht, sodass die kürzere Seite im Allgemeinen weniger Zwischenwerte umfasst wie die längere Seite.

```
\begin{overpic}[Optionen, grid, tics=Anzahl]
{Bilddatei}
\end{overpic}
```

```
\begin{overpic}[scale=.25,grid,tics=10]
{picture}
\end{overpic}
```



```

\begin{overpic}[scale=.25,,tics=10]
{picture}
\put(20,60){\huge Poolkatze}
\end{overpic}

```



```

\begin{overpic}[scale=.25,,tics=10]
{picture}
\put(20,60){\huge Poolkatze}
\put(75,50){\includegraphics[scale=0.05]{picture}}
\end{overpic}

```



```

\begin{overpic}[scale=.25,,tics=10]
{picture}
\put(7,50){\shortstack[l]{Dieser Text ist
linksbündig,\\
und zeigt das auch ganze Sätze\\
geschrieben werden können.}}
\end{overpic}

```



Anhand der Beispiele erkennt man leicht, dass nicht nur normaler Fließtext über ein Bild gesetzt werden kann, es können auch mehrere Bilder übereinander gelagert werden. Da die `overpic` Umgebung auf den klassischen `picture` Befehle `put` zurückgreift ist möglich darüber hinaus auch Formeln und andere mathematische Ausdrücke über das Bild zu schreiben. Die Vorgehensweise unterscheidet sich dabei nicht vom Fließtext. Aber die `overpic` Umgebung ist für Bilder entwickelt worden, das bedeutet das diese auch ein Bild erwartet. Soll normaler Fließtext manipuliert werden, kann dies über die klassischen `picture` Umgebung erfolgen.

Quelle:<https://www.ctan.org/pkg/overpic>