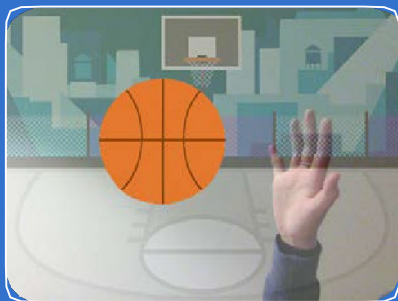


# Распознавание видео



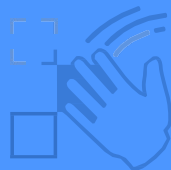
Управляй проектом с помощью  
расширения Видео распознавание.

# Распознавание видео

Используй карты в любом порядке:

- Погладь кота
- Оживи его
- Проткни шарик
- Бей в барабан
- Игра «Поберегись!»
- Игра в мяч
- Начни приключение!

# Погладь кота



Пусть кот мяукает при твоём прикосновении.



# Погладь кота

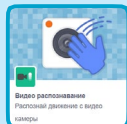
scratch.mit.edu



## ПОДГОТОВЬ

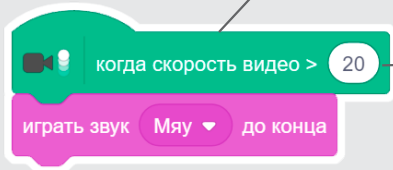


Щелкни на кнопке **Добавить расширение** (внизу экрана).



Выбери **Видео распознавание** чтобы добавить блоки видео.

## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Включается, когда распознает видео-движение на спрайте.

Введи число между 1 и 100 чтобы изменить чувствительность.

При значении 1 достаточно небольшого движения, 100 — требует много движения.

## ПОПРОБУЙ

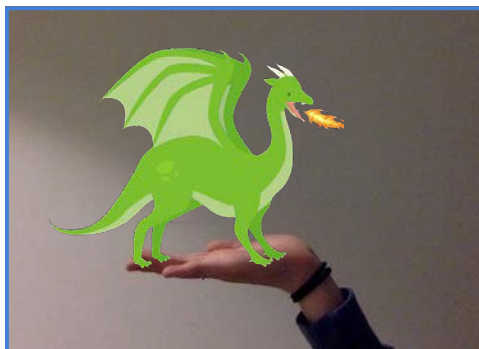
Проведи рукой чтобы погладить кота.



# Оживи его



Подвигайся чтобы оживить спрайт.



# Оживи его

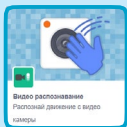
scratch.mit.edu



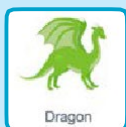
## ПОДГОТОВЬ



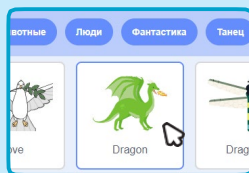
Нажми на кнопку **Добавить расширение**, затем выбери **Видео распознавание**.



Выбери персонаж чтобы оживить его.

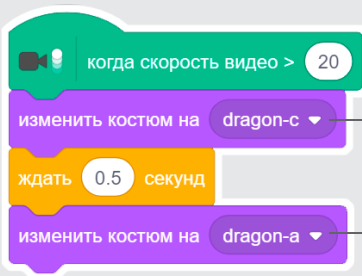


Выбери спрайт с несколькими костюмами.



Просмотри спрайты в библиотеке чтобы узнать, есть ли у них различные костюмы.

## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери один костюм.

Выбери другой костюм.

## ПОПРОБУЙ

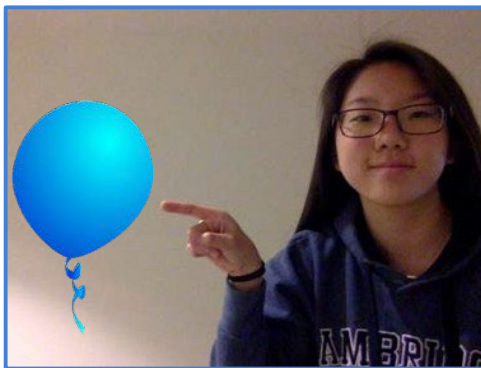
Подвигайся чтобы дракон ожил.



# Проткни шарик



Проткни шарик пальцем.

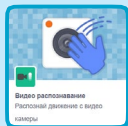


# Проткни шарик

scratch.mit.edu



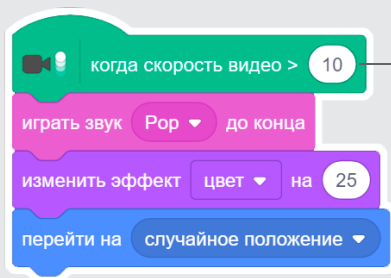
## ПОДГОТОВЬ



Нажми на кнопку **Добавить расширение**,  
затем выбери **Видео распознавание**.

Выбери спрайт, например Balloon1 (шарик 1).

## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Введи большее число чтобы  
сделать игру сложнее.

## ПОПРОБУЙ

Попробуй проткнуть шарик с помощью пальца.





# Бей в барабан



Управляй спрайтами, которые издают звуки.

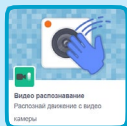


# Бей в барабан

scratch.mit.edu



## ПОДГОТОВЬ



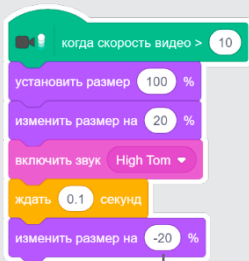
Нажми на кнопку **Добавить расширение**, затем выбери **Видео распознавание**.



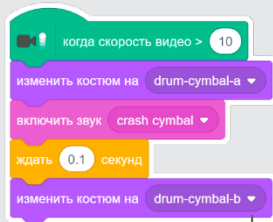
Выбери два спрайта, например Drum (барабан) и Drum-cymbal (барабанный кимвал).

## ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Нажми на барабан чтобы выбрать его, затем добавь код.



Введи знак минус чтобы сделать размер меньше.



Выбери костюм.

## ПОПРОБУЙ

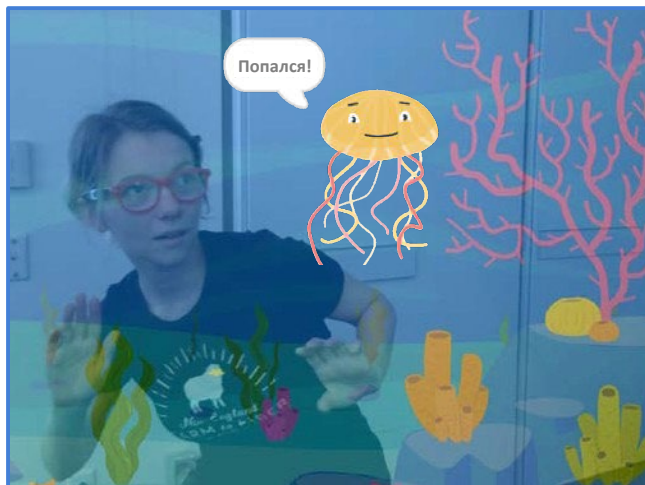
Бей в барабан руками!



# Игра «Поберегись!»



Двигайся поблизости избегая  
соприкосновения со спрайтом.



# Игра «Поберегись!»

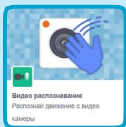
scratch.mit.edu



## ПОДГОТОВЬ



Нажми на кнопку **Добавить расширение**, затем выбери **Видео распознавание**.



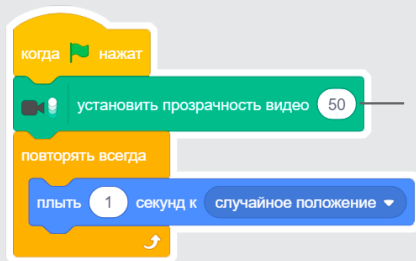
Выбери фон, например Ocean (океан).



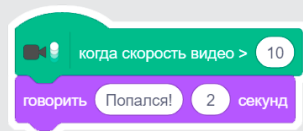
Выбери спрайт, например Jellyfish (медуза).



## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Введи число между 0 и 100. (0 – чтобы показать видео, 100 – чтобы сделать видео прозрачным).



## ПОПРОБУЙ

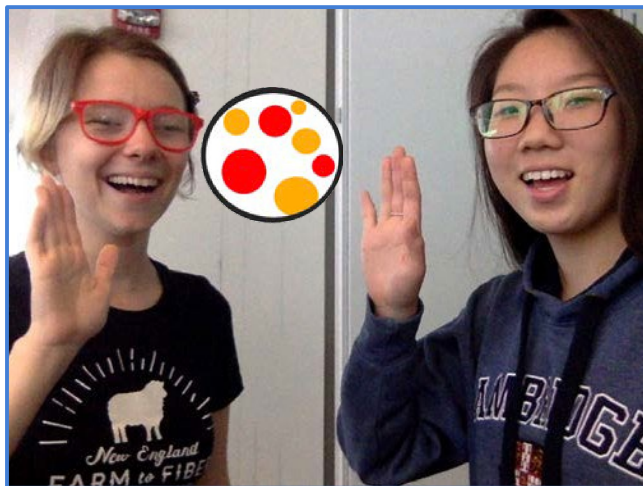
Двигайся чтобы избежать соприкосновения с медузой.



# Игра в мяч



Перемещай спрайт по экрану  
с помощью движений тела.

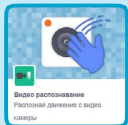


# Игра в мяч

scratch.mit.edu



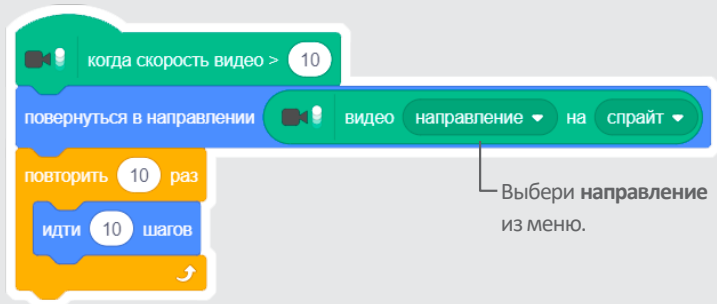
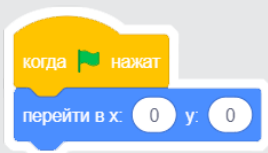
## ПОДГОТОВЬ



Нажми на кнопку **Добавить расширение**,  
затем выбери **Видео распознавание**.

Выбери спрайт, например  
Beachball (пляжный мяч).

## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери **направление**  
из меню.

## ПОПРОБУЙ

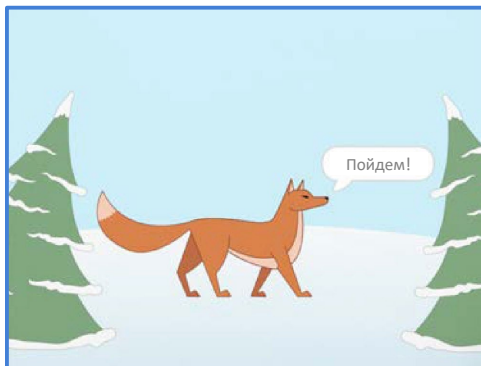
Толкай мяч по экрану с помощью рук.  
Попробуй вместе с другом!



# Начни приключение!



Управляй историей движением рук.



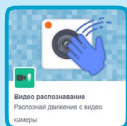
# Начни приключение!

scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ



Нажми на кнопку  
**Добавить расширение.**



Выбери **Видео  
распознавание.**



Выбери  
фон.

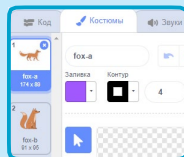


Выбери  
персонаж.



**Костюмы**

Нажми на вкладку **Костюмы**  
чтобы просмотреть другие  
костюмы спрайта.



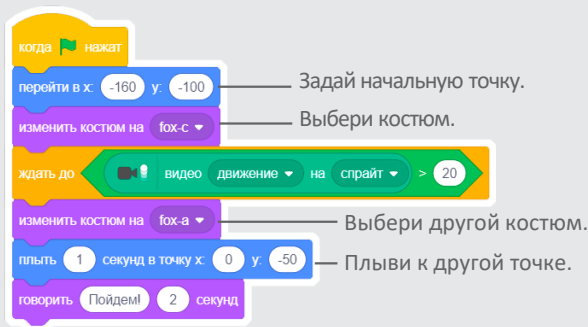
## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



**Код**

Щелкни на вкладке **Код.**

Добавь блок **видео  
движение** на **спрайт**  
в блок **больше чем**  
из категории **Операторы.**



## ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг. Затем помаши рукой чтобы разбудить лису.