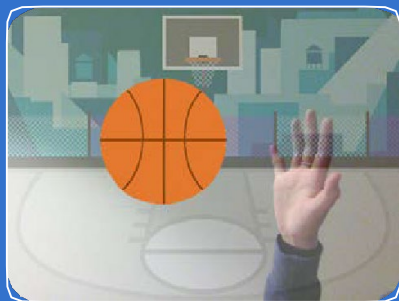


Распознавание видео



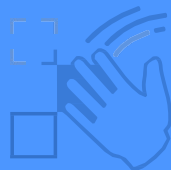
Управляй проектом с помощью
расширения Видео распознавание.

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

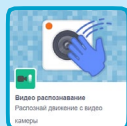
scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ

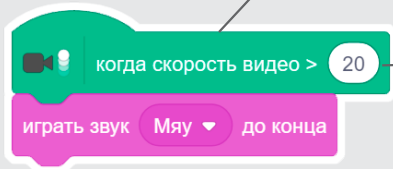


Щелкни на кнопке **Добавить расширение** (внизу экрана).



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

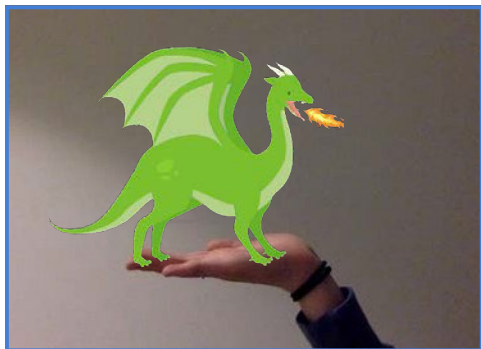
Проведи рукой чтобы погладить кота.



Оживи его



Подвигайся чтобы оживить спрайт.



Оживи его

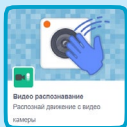
scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ



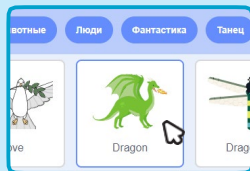
Нажми на кнопку **Добавить расширение**, затем выбери **Видео распознавание**.



Выбери персонаж чтобы оживить его.

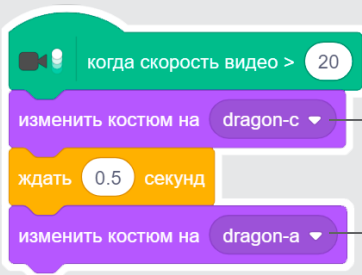


Выбери спрайт с несколькими костюмами.



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

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери один костюм.

Выбери другой костюм.

ПОПРОБУЙ

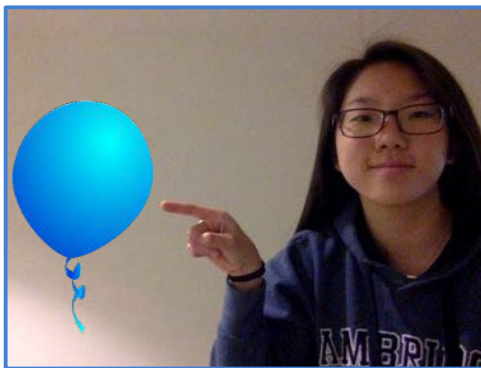
Подвигайся чтобы дракон ожил.



Проткни шарик



Проткни шарик пальцем.

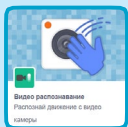


Проткни шарик

scratch.mit.edu



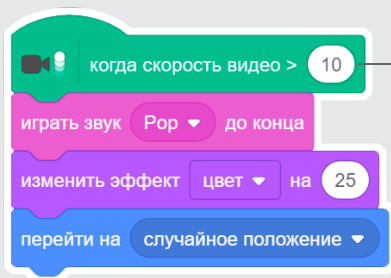
ПОДГОТОВЬ



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

Выбери спрайт, например Balloon1 (шарик 1).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



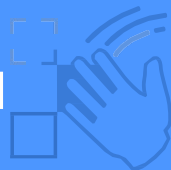
Введи большее число чтобы сделать игру сложнее.

ПОПРОБУЙ

Попробуй проткнуть шарик с помощью пальца.



Бей в барабан



Управляй спрайтами, которые издают звуки.

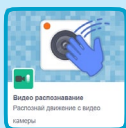


Бей в барабан

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ



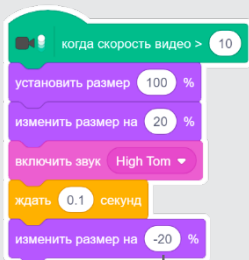
Нажми на кнопку **Добавить расширение**, затем выбери **Видео распознавание**.



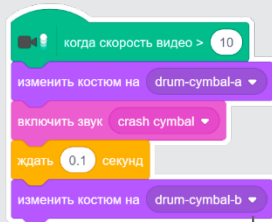
Выбери два спрайта, например Drum (барабан) и Drum-cymbal (барабанный кимвал).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Нажми на барабан чтобы выбрать его, затем добавь код.



Введи знак минус чтобы сделать размер меньше.



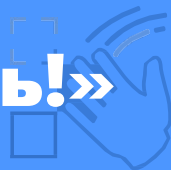
Выбери костюм.

ПОПРОБУЙ

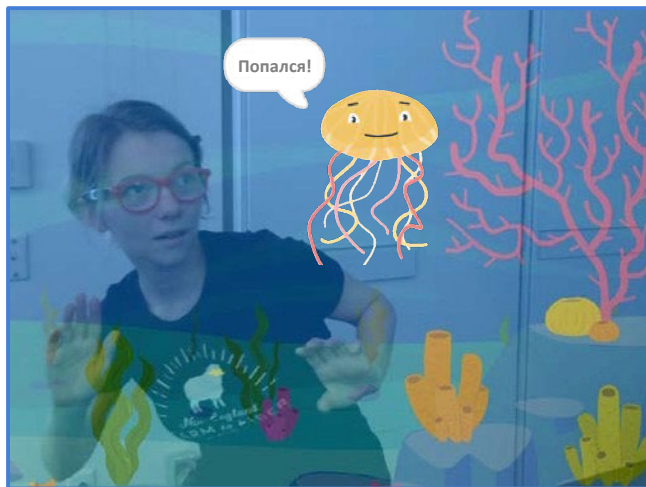
Бей в барабан руками!



Игра «Поберегись!»



Двигайся поблизости избегая
соприкосновения со спрайтом.

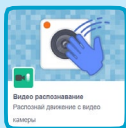


Игра «Поберегись!»

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ



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

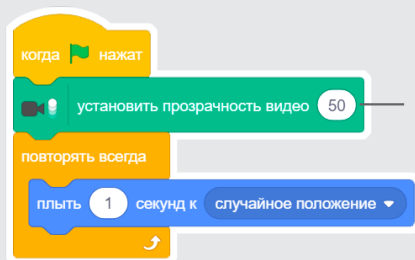


Выбери фон, например Ocean (океан).

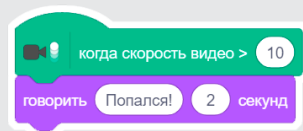


Выбери спрайт, например Jellyfish (медуза).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



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

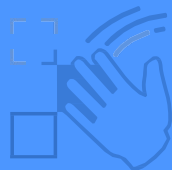


ПОПРОБУЙ

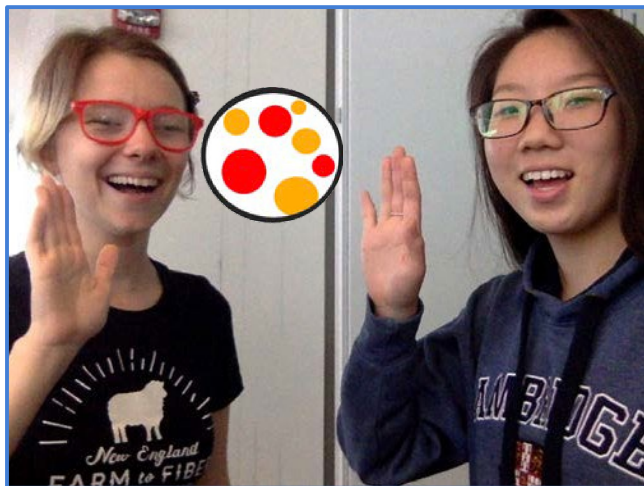
Двигайся чтобы избежать соприкосновения с медузой.



Игра в мяч



Перемещай спрайт по экрану
с помощью движений тела.

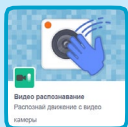


Игра в мяч

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ

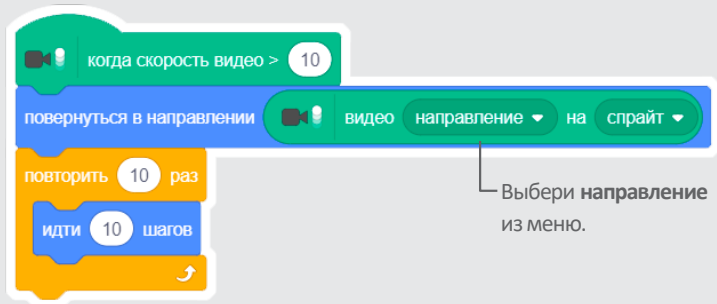
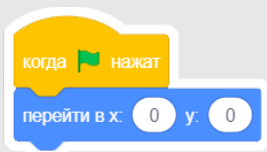


Нажми на кнопку **Добавить расширение**,
затем выбери **Видео распознавание**.



Выбери спрайт, например
Beachball (пляжный мяч).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери **направление**
из меню.

ПОПРОБУЙ

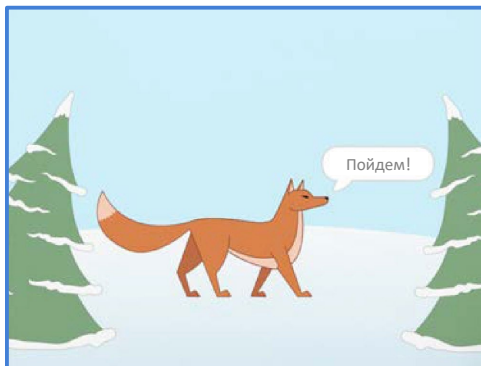
Толкай мяч по экрану с помощью рук.
Попробуй вместе с другом!



Начни приключение!



Управляй историей движением рук.



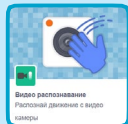
Начни приключение!

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Нажми на кнопку
Добавить расширение.



Выбери **Видео распознавание**.



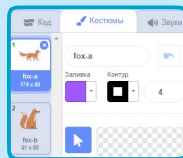
Выбери фон.



Выбери персонаж.



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**.

когда **нажат**

перейти в **x: -160 y: -100** — Задай начальную точку.

изменить костюм на **fox-c** — Выбери костюм.

ждать до **видео движение на спрайт > 20**

изменить костюм на **fox-a** — Выбери другой костюм.

плыть **1** секунд в точку **x: 0 y: -50** — Плыви к другой точке.

говорить **Пойдем!** **2** секунд

ПОПРОБУЙ

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