

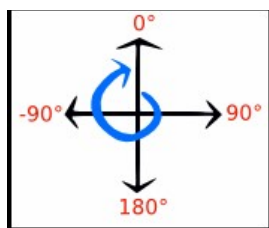
用此積木前，需先透過積木“視訊設為：開啟”打開視訊，這個積木原理類似廣播積木，只是廣播時機是由 Scratch 偵測視訊內容來決定是否觸發，其中參數 10 我們可以理解成物體在視訊中移動的速度，例如揮手或移動頭部等等有位移的動作，當 Scratch 判定視訊中有物體移動幅度超過 10 時，就會廣播“當視訊動作>10”這個事件，事先定義於“當視訊動作>10”下方的程式就會被執行。



用此積木前，需先透過積木“視訊設為：開啟”打開視訊，說明如下表

變化\目標	舞台	角色 (有效範圍只有角色蓋住視訊的區域)
動作	整個舞台區域視訊畫面內物體移動的速度	與角色重疊的視訊畫面區域物體移動的速度
方向	整個舞台區域視訊畫面內物體移動的方向	與角色重疊的視訊畫面區域物體移動的方向

Scratch 的方向定義如下圖，正上方為 0，左右各負正 180 度



以下圖舉例來說，有一物體由右上角移到左下角，則移動方向是-135 度，而動作數值是依實際移動速度決定。

