

Schwochow



Jan Schwochow
 37 lat. Zaczął swoją przygodę z grafiką w 1990 roku ilustrując dla wielu wydawnictw w Niemczech. Pierwszą infografikę wykonał w 1992 roku dla hamburskiego „GEO-magazine”. W 1996 roku skończył wydział projektowania na Uniwersytecie Nauk Stosowanych w Hamburgu, na którym od 2000 roku jest wykładowcą. W 2001 r. roku objął stanowisko dyrektora sekcji infograficznej w „Maxie”, a w 2003 roku w „Sternie”. W październiku 2004 roku założył własną agencję, świadcząc głównie usługi dla agencji edytorskiej Kircher-Burkard GmbH (należy dodać, że współwłaścicielem tejże agencji jest Lukas Kircher – najpopularniejszy designer w Niemczech). Do projektowania grafik używa Adobe Illustratora, Photoshopa, Indesigna, Bryce’a 5, Maxon Cinema 4D. Pracuje na sprzęcie: Dual 2,5 Ghz PowerPC G5 z 4 GB RAM.



WISSEN

Echte Intelligenzbestien

Wie ist es möglich, jagt sie Beute und kann sie tracken? Eine Forschungsgruppe trägt die Orca als Killer mit wackleren Aalen. Von Carol Runkelmann

ORIENTIERUNG
 Die Orca ist ein sehr intelligentes Tier, das sich in der Lage befindet, sich in der Dunkelheit zu orientieren. Sie nutzt dazu ihre Echolocation, um die Umgebung zu erkunden und Beute zu finden.

ATMUNG
 Die Orca atmet durch einen einzigen Atemhaufen, der an der Spitze ihres Kopfes liegt. Sie taucht bis zu 10 Minuten unter Wasser und atmet dann an der Wasseroberfläche aus.

TAUCHEN
 Die Orca ist ein sehr gutes Schwimmer und Taucher. Sie kann bis zu 100 Meter unter Wasser tauchen und bis zu 10 Minuten unter Wasser bleiben.

SOZIALES LEBEN
 Die Orca lebt in sozialen Gruppen, die als Pods bezeichnet werden. Diese Gruppen bestehen aus mehreren Tieren, die eng miteinander verbunden sind.

ANDERE TIERE DER WELTMEERE
 In der Weltmeere gibt es viele andere interessante Tiere, die ebenfalls in sozialen Gruppen leben und sehr intelligent sind.

DAS HISTORISCHE OLYMPIA

DIE DISZIPLINEN
 Die Olympischen Spiele waren eine Mischung aus Wettkämpfen und kulturellen Veranstaltungen. Zu den Disziplinen gehörten unter anderem: Lauf, Boxen, Ringen, Fechtkampf, Wagenrennen, Panathlon (Fünfkampf) und Pankration (Allkampft).

Wettkampf
 Die Wettkämpfe wurden in einem Stadion abgehalten, das für 45.000 Zuschauer gebaut war. Die Wettkämpfe wurden in vier Disziplinen unterteilt: Lauf, Boxen, Ringen und Fechtkampf.

Panathlon (Fünfkampf)
 Das Panathlon war eine Mischung aus fünf Disziplinen: Lauf, Boxen, Ringen, Fechtkampf und Wagenrennen. Es wurde als das härteste und längste Rennen angesehen.

Pankration (Allkampft)
 Das Pankration war eine Mischung aus Ringen und Fechtkampf. Die Teilnehmer konnten alles erlauben, was ihnen zum Sieg half, außer das Greifen der Hände.

Wagenrennen
 Das Wagenrennen war eine sehr gefährliche Disziplin, bei der die Teilnehmer in einem offenen Wagen auf einer unbefestigten Straße umherkamen. Es wurde als das gefährlichste Rennen angesehen.

Ringen
 Das Ringen war eine Disziplin, bei der die Teilnehmer versuchen mussten, ihren Gegner zu Boden zu werfen oder ihn für eine bestimmte Zeit auf dem Rücken zu halten.