

ISSN 0868—7137

А почему?

6+

10.25

Журнал для мальчиков,
девочек и их родителей
о науке, технике, природе,
путешествиях
и многом другом.
Спорт, игры, головоломки

БРАТЬЕВ
МЕНЬШИХ
ЗАЩИЩАЙ!
ИХ В ОБИДУ
НЕ ДАВАЙ!



содержание

Есть художники, по работам которых можно изучать быт простого народа той эпохи и тех мест, где они жили и творили... Одним из таких живописцев-бытописателей был австриец Франц Румплер.

Любопытно, что его отец и брат были мастерами по дереву: отец, дававший первые уроки живописи младшему сыну, был опытным резчиком, а старший брат — создателем деревянных скульптур из дерева, чаще всего для церковных нужд. Увидев, что у сына незаурядный талант, отец отправил его в возрасте 15 лет в Вену для дальнейшего обучения. И Франц не подвёл, вскоре получив несколько наград за свои работы. Он даже привлёк внимание влиятельного кардинала Фридриха принца цу Шварценберга, который оплатил его учёбу в Академии изящных искусств. С 1871 по 1875 год Румплер совершил несколько учебных поездок в Италию. В 1890-х годах он занимал должность профессора исторической живописи в Академии. А в начале XX века живописец поселился в маленьком городке Клостернойбург и продолжал писать поэтичные портреты и сцены из народной жизни. Названия его работ говорят сами за себя: «В деревенской школе», «Обстановка крестьянского дома», «Разговор у колодца», «Сбор урожая». Картина «Маленький пациент» полна множества интересных бытовых деталей... И стоит приглядеться не только к главному сюжету со строгой женщиной и испуганным мальчишкой, который, судя по всему, шалил и ударился головой.



В ЧЁМ заключается тайна оптических миражей фата-морганы?

Стр. 4

Школьник Тим и всезнайка из компьютера Бит продолжают своё путешествие в мир ПАМЯТНЫХ ДАТ.

Стр. 6

КАК устроен вертолёт?

Стр. 8



ЧЕМ уникально дыхание каждого человека ?

Стр. 11



КАКИЕ легендарные экспонаты можно увидеть в музеях ниндзя в Японии?

Стр. 14

КТО такие прогрессоры и нужны ли они?

Стр. 20



КТО из братьев наших меньших самый лучший семьянин?

Стр. 23

КЕМ были кубанские амазонки?

Стр. 24

А ещё в этом номере «100 тысяч «почему?», «Со всего света», «Игротека» и другие наши постоянные рубрики.

Пять тысяч ГДЕ,
семь тысяч КАК,
сто тысяч ПОЧЕМУ!

Редьярд Киплинг





ЧТО

БУДЕТ, ЕСЛИ БУМАЖНЫЙ САМОЛЁТИК ЗАПУСТИТЬ В КОСМОСЕ



Казалось бы, что за несерьёзное исследование опубликовано в солидном журнале «Акта астрономика»!.. Учёные провели моделирование полёта бумажного самолётика, изготовленного из обычного листа А4 и как бы запущенного с Международной космической станции, летящей на высоте около 400 километров над планетой. Вначале полёт самолётика, согласно модели, оставался стабильным и двигался вдоль орбиты. Однако из-за низкого баллистического коэффициента его орбита резко снижалась: через 3,5 дня он входил в плотные слои атмосферы, сталкивался с интенсивным аэродинамическим нагревом и полностью сгорал, не достигая поверхности Земли. Всё серьёзно: эксперимент на модели показывает, что даже самые простые и доступные конструкции могут быть использованы в разработке космических проектов, например, в качестве пассивного зонда для измерения плотности атмосферы.

КАК

ШИМПАНЗЕ ОСВАИВАЮТ МОДУ



В Замбии, в заповеднике шимпанзе, зоологи заметили, что в одной из групп приматов «модники» стали вставлять в ухо травинки... Учёные предположили, что нередко посетители заповедника чистят себе травинками уши. Вот обезьяны данной группы и стали подражать наиболее часто встречающимся «высшим существам», чтобы показать, что им до них не так уж далеко по уму и привычкам, а значит, они «выше» других своих сородичей. И тут же учёные сделали вывод: копирование действий наиболее активных личностей в обществе, даже непонятных, является одним из основополагающих факторов культурного развития и что схожий механизм лежит в основе формирования моды у людей. А наш вывод: наиболее активная личность отнюдь не означает самую умную личность.





ОТКУДА

ПРИШЛА «СОБАКА»



Есть разные версии об изначальном происхождении знака @, «собаки», и наиболее достоверным представляется появление такого знака в бухгалтерских отчётах, когда он обозначал слово «цена», чтобы избежать опасных разночтений и иметь чёткое указание на то, что эти цифры обозначают именно цену предмета. То есть он может происходить от английского предлога «at». Так, запись «15 pieces @ \$2 each = \$30» — это на русском «15 штук по 2 доллара за штуку, итого на 30 долларов». И вот, когда в США в 60-х годах XX века создавали компьютерную сеть Arpanet, предшественницу Интернета, один из разработчиков, Рэй Томлинсон, создавая программу по передаче файла от одного пользователя другому, выбрал @ как универсальный символ-разделитель, так как он имелся на стандартной клавиатуре, но обычными людьми практически не использовался.

КТО

КТО ПРИДУМАЛ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



Первые игровые программы были разработаны в США в конце 40-х годов XX века. В 1948 году американские физики Томас Голдсмит-младший и Эстл Рей Манн запатентовали «развлекательное устройство на основе электронно-лучевой трубки», представлявшее собой электронный тир. 10 лет спустя появился более продвинутый интерактивный симулятор — теннис Tennis for Two, разработанный Уильямом Хигинботамом на базе осциллографа. Это были ещё не настоящие компьютерные игры, так что претендующая на звание именно первой компьютерной игры программа Spacewar! («Космическая война») была создана Стивом Расселом совместно с двумя другими студентами Массачусетского технологического института для мини-компьютера PDP-1.

