## Содержание

1	Main List	2
2	Graphic	3
	2.1 Propellers	3
	2.1.1 3d	3
	2.1.2 Level-Up	4
3	Data Analysis	5
	3.1 Statistical Learning	5
4	Languages	6
	4.1 IT.1.1x Introduction to Programming with Java, part 1	6

### 1 Main List

code	f.title	b.date	e.date	Note
$\mathrm{edX}$		1		
IT.1.1x	Introduction to Programming with Java, part 1		2016-07-01	Self-paced
PH525.1x	Data Analysis for Life Sciences 1: Statistics and R	2015-10-15	2016-09-15	Self-paced
PH525.2x	Data Analysis for Life Sciences 2: Introduction to Linear Models and Matrix Algebra	2015-11-15	2016-09-15	Self-paced
PH525.3x	Data Analysis for Life Sciences 3: Statistical Inference and Modeling for High-throughput Experiments	2015-12-15		Self-paced
PH525.4x	Data Analysis for Life Sciences 4: High-Dimensional Data Analysis	2016-01-15		Self-paced
PH525.5x	Data Analysis for Life Sciences 5: Introduction to Bioconductor: Annotation and Analysis of Genomes and Genomic Assays	2016-02-15		Self-paced
PH525.6x	Data Analysis for Life Sciences 6: High-performance Computing for Reproducible Genomics	2016-03-15		Self-paced
PH525.7x	Data Analysis for Life Sciences 7: Case Studies in Functional Genomics	2016-04-15		Self-paced
LFS101x.2	Introduction to Linux			Self-paced
Coursera				
Stanford		1	<u> </u>	<u> </u>
	Statistical learning	2016-01-12	2016-04-04	
Propellers	<u> </u>			
	3D-мультфильм с нуля Blender Level-Up			

# 2 Graphic

## 2.1 Propellers

#### 2.1.1 3d

1 а Интерфейс	#	Topic	Len	Note
b         Редактирование           c         Видеомонтаж           2         Архитектура           b         Материалы           с         Модификаторы           4         Оснастка, часть1           b         Оснастка, часть2           5         Скелет           b         Модификатор Skin           6         Ключи формы           гуманоидный риг         Гуманоидный риг           7         Пейдеры Internal           шейдеры Сусles         В           а         UV развертка           рисование текстур         Рендер UV           9         Кривые анимации           b         Работа с ключами           с Скелетная анимация         Скелетная анимация           10         12 правил анимация           11         Основы линкования           b         Типы адресов           с Сложное линкование         Связи датаблоков	1			
с         Видеомонтаж           2         Архитектура           b         Материалы           с         Моделирование           3         Модификаторы           4         Оснастка, часть1           b         Оснастка, часть2           5         Скелет           b         Модификатор Skin           6         Ключи формы           b         Гуманоидный риг           7         Шейдеры Internal           Шейдеры Сусles         В           8         UV развертка           b         Рисование текстур           с         Рендер UV           9         Кривые анимации           b         Работа с ключами           с         Скелетная анимация           10         12 правил анимация           11         Сновы линкования           b         Типы адресов           с         Сложное линкование           с         Сложное линкование           с         Сложное линкование           с         Связи датаблоков	a	Интерфейс		
2 а Архитектура материалы моделирование мод	b	Редактирование		
а Архитектура В Материалы Моделирование В Модификаторы В Оснастка, часть 1 Оснастка, часть 2 В Скелет В Модификатор Skin В Скелет В Модификатор Skin В Суманоидный риг В Инейдеры Internal В Инейдеры Сусles В В И И Развертка В Рисование текстур Рендер UV В Рендер UV В Работа с ключами Скелетная анимация В Работа с ключами Скелетная анимация В Типы адресов С Сложное линкование В Связи датаблоков В Скязи датаблоков	c	Видеомонтаж		
b       Материалы         c       Модификаторы         4       Оспастка, часть 1         b       Оспастка, часть 2         5       Скелет         b       Модификатор Skin         6       Ключи формы         гуманоидный риг       Гуманоидный риг         7       Шейдеры Internal         Шейдеры Сусles       В         а       UV развертка         р Рисование текстур       Рендер UV         9       Кривые анимации         b       Работа с ключами         с Скелетная анимация       Скелетная анимация         10       12 правил анимации         b       Типы адресов         с Сложное линкование       Сложное линкование         с Связи датаблоков       Связи датаблоков	2			
с       Моделирование         3       Модификаторы         4       Оснастка, часть 1         b       Оснастка, часть 2         5       Скелет         b       Модификатор Skin         6       Ключи формы         b       Гуманоидный риг         7       Шейдеры Internal         Шейдеры Сусles       В         8       ИV развертка         b       Рисование текстур         c       Рендер UV         9       Кривые анимации         b       Работа с ключами         c       Скелетная анимация         10       12 правил анимации         b       Типы адресов         c       Сложное линкование         d       Связи датаблоков	a	Архитектура		
3 Модификаторы 4 а Оснастка, часть1 b Оснастка, часть2 5 а Скелет b Модификатор Skin 6 а Ключи формы гуманоидный риг 7 а Шейдеры Internal Шейдеры Сусlеs 8 а UV развертка b Рисование текстур с Рендер UV 9 а Кривые анимации b Работа с ключами с Скелетная анимация 10 12 правил анимации 11 а Основы линкования типы адресов с Сложное линкование d Связи датаблоков	b	Материалы		
3 Модификаторы 4 а Оснастка, часть1 b Оснастка, часть2 5 а Скелет b Модификатор Skin 6 а Ключи формы гуманоидный риг 7 а Шейдеры Internal Шейдеры Сусlеs 8 а UV развертка b Рисование текстур с Рендер UV 9 а Кривые анимации b Работа с ключами с Скелетная анимация 10 12 правил анимации 11 а Основы линкования типы адресов с Сложное линкование d Связи датаблоков	c	Моделирование		
а Оснастка, часть 1 b Оснастка, часть 2  5 a Скелет b Модификатор Skin  6 a Ключи формы гуманоидный риг  7 a Шейдеры Internal Шейдеры Cycles  8 a UV развертка b Рисование текстур герендер UV  9 a Кривые анимации b Работа с ключами с Скелетная анимация  10 12 правил анимации  11 a Основы линкования b Типы адресов с Сложное линкование d Связи датаблоков	3			
b       Оснастка, часть2         5       Скелет         b       Модификатор Skin         6       Ключи формы         Гуманоидный риг       Гуманоидный риг         7       Шейдеры Internal         Шейдеры Cycles       В         8       ИV развертка         Рисование текстур       Рендер UV         9       Кривые анимации         b       Работа с ключами         с Келетная анимация       Скелетная анимация         10       12 правил анимации         11       Основы линкования         b       Типы адресов         с Сложное линкование       Связи датаблоков	4			
5       а       Скелет         b       Модификатор Skin         6       а       Ключи формы         b       Гуманоидный риг         7       а       Шейдеры Internal         b       Шейдеры Cycles         8       а         a       UV развертка         b       Рисование текстур         c       Рендер UV         9       а         а       Кривые анимации         b       Работа с ключами         c       Скелетная анимация         10       12 правил анимации         11       а         0 Основы линкования       типы адресов         с       Сложное линкование         d       Связи датаблоков	a	Оснастка, часть1		
5       а       Скелет         b       Модификатор Skin         6       а       Ключи формы         b       Гуманоидный риг         7       а       Шейдеры Internal         b       Шейдеры Cycles         8       а         a       UV развертка         b       Рисование текстур         c       Рендер UV         9       а         а       Кривые анимации         b       Работа с ключами         c       Скелетная анимация         10       12 правил анимации         11       а         0 Основы линкования       типы адресов         с       Сложное линкование         d       Связи датаблоков	b	Оснастка, часть2		
b       Модификатор Skin         6       Ключи формы         Гуманоидный риг       Гуманоидный риг         7       Шейдеры Internal         1 Шейдеры Cycles       1         8       ИV развертка         Рисование текстур       Рендер UV         9       Кривые анимации         b       Работа с ключами         с Скелетная анимация       10         12 правил анимации       11         а       Основы линкования         b       Типы адресов         с Сложное линкование       Связи датаблоков	5			
6 а Ключи формы Гуманоидный риг  7 а Шейдеры Internal Шейдеры Сусles  8 а UV развертка Рисование текстур с Рендер UV  9 а Кривые анимации b Работа с ключами с Скелетная анимация  10 12 правил анимации 11 а Основы линкования b Типы адресов с Сложное линкование d Связи датаблоков	a	Скелет		
а Ключи формы Гуманоидный риг  Пиейдеры Internal Шейдеры Сусles  ИV развертка Рисование текстур Рендер UV   Кривые анимации Работа с ключами С Скелетная анимация  10 12 правил анимации  11 а Основы линкования Типы адресов С Сложное линкование d Связи датаблоков	b	Модификатор Skin		
Б       Гуманоидный риг         7       Пиейдеры Internal         В       Пиейдеры Cycles         8       ИV развертка         В       Рисование текстур         С       Рендер UV         9       Работа с ключами         С Скелетная анимация       Скелетная анимация         10       12 правил анимации         11       Основы линкования         В Типы адресов       Сложное линкование         С Связи датаблоков       Связи датаблоков	6			
Б       Гуманоидный риг         7       Пиейдеры Internal         В       Пиейдеры Cycles         8       ИV развертка         В       Рисование текстур         С       Рендер UV         9       Работа с ключами         С Скелетная анимация       Скелетная анимация         10       12 правил анимации         11       Основы линкования         В Типы адресов       Сложное линкование         С Связи датаблоков       Связи датаблоков	a	Ключи формы		
7       а       Шейдеры Internal         b       Шейдеры Cycles         8       а         a       UV развертка         b       Рисование текстур         c       Рендер UV         9       а         а       Кривые анимации         b       Работа с ключами         c       Скелетная анимация         10       12 правил анимации         11       а         а       Основы линкования         b       Типы адресов         с       Сложное линкование         d       Связи датаблоков	b			
b       Шейдеры Cycles         8       UV развертка         b       Рисование текстур         c       Рендер UV         9       Кривые анимации         b       Работа с ключами         c       Скелетная анимация         10       12 правил анимации         11       Основы линкования         b       Типы адресов         c       Сложное линкование         d       Связи датаблоков	7	•		
b       Шейдеры Cycles         8       UV развертка         b       Рисование текстур         c       Рендер UV         9       Кривые анимации         b       Работа с ключами         c       Скелетная анимация         10       12 правил анимации         11       Основы линкования         b       Типы адресов         c       Сложное линкование         d       Связи датаблоков	a	Шейдеры Internal		
8       UV развертка         b Рисование текстур       Penдер UV         9       Кривые анимации         b Работа с ключами       Скелетная анимация         10       12 правил анимации         11       Основы линкования         b Типы адресов       Сложное линкование         c Сложное линкование       Связи датаблоков	b			
b       Рисование текстур         c       Рендер UV         9       6         а       Кривые анимации         b       Работа с ключами         c       Скелетная анимация         10       12 правил анимации         11       6         а       Основы линкования         b       Типы адресов         c       Сложное линкование         d       Связи датаблоков	8			
b       Рисование текстур         c       Рендер UV         9       ————————————————————————————————————	a	UV развертка		
с       Рендер UV         9       Кривые анимации         b       Работа с ключами         c       Скелетная анимация         10       12 правил анимации         11       Основы линкования         b       Типы адресов         c       Сложное линкование         d       Связи датаблоков	b			
9 а Кривые анимации b Работа с ключами c Скелетная анимация  10 12 правил анимации  а Основы линкования b Типы адресов c Сложное линкование d Связи датаблоков	c			
b       Работа с ключами         c       Скелетная анимация         10       12 правил анимации         11       ————————————————————————————————————	9	· · · ·		
b       Работа с ключами         c       Скелетная анимация         10       12 правил анимации         11       ————————————————————————————————————		Кривые анимации		
с       Скелетная анимация         10       12 правил анимации         11       ————————————————————————————————————	1	<del>-</del>		
10       12 правил анимации         11       а         а       Основы линкования         b       Типы адресов         с       Сложное линкование         d       Связи датаблоков	c			
11       а       Основы линкования         b       Типы адресов       с         c       Сложное линкование       с         d       Связи датаблоков       с	10			
b Типы адресов с Сложное линкование с Связи датаблоков				
b Типы адресов с Сложное линкование с Связи датаблоков		Основы линкования		
с Сложное линкование d Связи датаблоков	1 1			
d Связи датаблоков	$\mid c \mid$	· •		
	d			
13				
а Техника безопасности		Техника безопасности		
b Жизнь после курса	1 1			

#### 2.1.2 Level-Up

#	Topic	Len	Note
1			
a	Хоткеи		
b	Скрытые функции		
2			
a	Азбука NLA		
b	Применение NLA		
3			
a	Анимация мяча		

## 3 Data Analysis

### 3.1 Statistical Learning

#	Topic		Len	Ass	Date
1	12-01-2016	Introduction and	1		04-04-2016
1.1	Opening remarks	S	18-19	_	17-01-2016
1.2	Examples and Fi	ramework	12-13	2/2	17-01-2016
2	12-01-2016	Overview of Statistical Learning		•	04-04-2016
2.1	Introduction to 1	Regression Models	11-42	1/1	17-01-2016
2.2		and Structured Models	11-41	1/1	17-01-2016
2.3	Model Selection	and Bias-Variance Tradeoff	10-05	2/2	17-01-2016
2.4	Classification		15-38	1/1	17-01-2016
2.R	Introduction to 1	R	14-13	1/1	17-01-2016
	ch quiz			4/4	17-01-2016
3	16-01-2016	Linear Regression			04-04-2016
3.1					
3.2					
3.3					
3.4					
3.5					
3.R					
4	23-01-2016	Classification	T		04-04-2016
	20.01.2010				
5	30-01-2016	Resampling Methods	T		04-04-2016
	00.00.0010	T: M 1101 1D 1			04.04.2010
6	06-02-2016	Linear Model Selection and Regularizat	ion		04-04-2016
7	10.00.0010	M · D li ·			04.04.2013
7	13-02-2016	Moving Beyond Linearity			04-04-2016
0	20 02 2016	The 1 1 M 1 . 1 .			04.04.0016
8	20-02-2016	Tree-based Methods	I		04-04-2016
0	27 02 2016	Cupport Vector Machine			04 04 2016
9	27-02-2016	Support Vector Machines			04-04-2016
10	05-03-2016	Ungup amricad Learning			04 04 2016
10	00-00-2010	Unsupervised Learning			04-04-2016

## 4 Languages

### 4.1 IT.1.1x Introduction to Programming with Java, part 1

#	Topic	Len	Ass	Date
0	Introduction			
1	From the Calculator to the Computer			
2	State Transformation			
3	Functional Abstraction			
4	Object Encapsulation			
5	Packaging			