Как создать белок с желаемыми свойствами? Структурная Биоинформатика

Головин A.B. ¹

¹МГУ им М.В. Ломоносова, Факультет Биоинженерии и Биоинформатики

Москва, 2015

Содержание

Введение

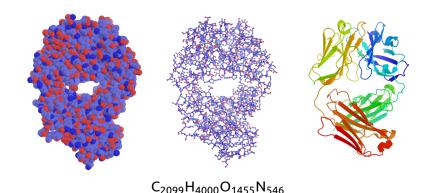
Самосборка белка

Folding@home

FoldIt Game



Белок



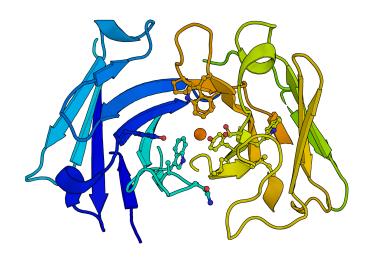
Основная причина сложности это способность узнавать и действовать



Реакция

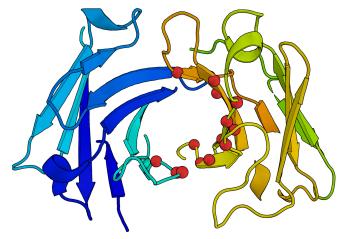


Активный центр





Место для мутации



17 позиций, 20¹⁷ возможных мутантов

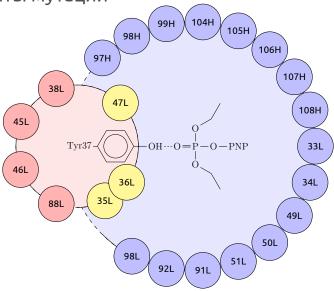


Введение

Реальная реакция



Варианты мутаций



20 позиций, $2*10^6$ возможных мутантов



8 / 37

Простое уравнение силового поля (СП)

$$U = \sum_{bonds} \frac{k_i}{2} (l_i - l_0)^2 + \sum_{angles} \frac{k_i}{2} (\phi_i - \phi_0)^2 + \sum_{torsions} \frac{V_n}{2} (1 + cos(n\omega - \gamma)) + \\ + \sum_{i=1}^N \sum_{j=i+1}^N \left(4\epsilon_{ij} \left[\left(\frac{\sigma_{ij}}{r_{ij}} \right)^{12} - \left(\frac{\sigma_{ij}}{r_{ij}} \right)^6 \right] + \frac{q_i q_j}{4\pi\epsilon_0 r_{ij}} \right)$$
 Торсионные углы Торсионные углы

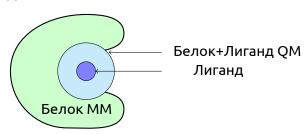
В результате построения моделей и их анализа только 375 мутантов показали эффективное взаимодействие с лигандом.



Гибридное QM/MM моделирование

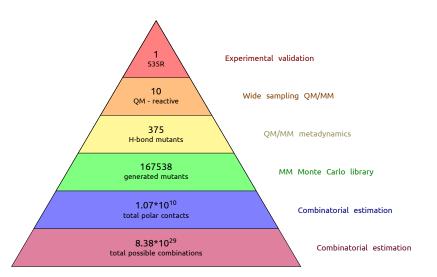
Введение

- Основная идея: разделить большую систему на квантовую и молекулярную части.
- Электростатическое окружение из ММ части чувствуется QM частью.
- ММ часть принимает силы из QM части и соответственно адаптируется.



Моделирование реакции для 375м мутантов позволило выделить 10 лучших



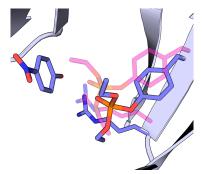




Итог

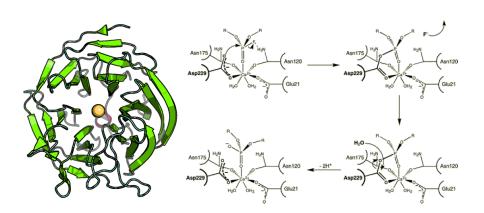
- 3-4 кандидата на экспериментальную проверку
- все кандидаты показали активность, два лучших ускорение в 200 раз
- получен кристалл и решена структура одного из лидеров.
- предсказание совпало с экспериментом

Введение

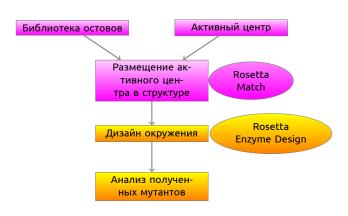




Перенос активного центра

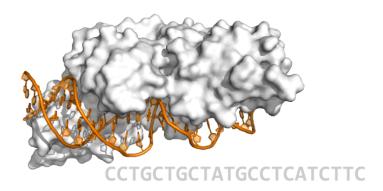








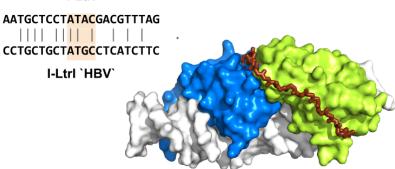




```
CCTGCTGCTATGCCTCATCTTC
                          HBV
AATGCTCCTATACGACGTTTAG
                          I-Ltrl
TGGTGGACTTCTCTCAATTTTC
CTGAGGAGGTTTCTCTGTAAAG
                          I-Anil
TGCACTTCGCTTCACCTCTGCA
TTGAGGAGGTTTCTCTGTTAAT
                          I-HjeMI
GCACTTCGCTTCACCTCTGCAA
                          I-Vdi14I
CTGACTCTCTTAAGGTAGCCAA
```

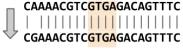
I-Ltrl (Leptographium truncatum)

I-Ltrl



Проверка протокола

I-Crel



I-Crel `G`





Дизайн нуклеаз к альтернативным сайтам



специфичность в позициях сайта распознавания с новыми основаниями

A ACTGCTGCTATGCCTCATCTTC

T TCTGCTGCTATGCCTCATCTTC

G GCTGCTGCTATGCCTCATCTTC

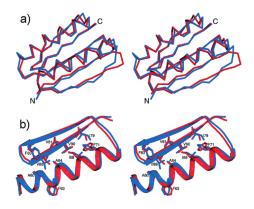
C CCTGCTGCTATGCCTCATCTTC



Введение

Дизайн de novo

- Надо менять не только конформацию в ходе моделирования но и последовательность.
- Была построена модель белка, укладки которого не было в **PDB**





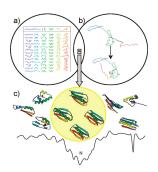
Другие способы дизайна

- Редезайн известных белков для увеличения устойчивости структуры
- Изменение места контакта с другими биополимерами полимерами (нуклеаза-ДНК)
- Дезайн ферментов, оптимизация структуры и последовательности белка для улучшения заданного переходного состояния.



De Novo Folding Simulation

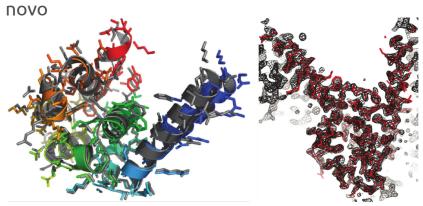
- В линейную конформацию вставляют фрагменты и быстро сканируют пространство укладывая остов белка. 9-mer 30000 раз затем 10000 раз 3-mer. Таким образом собирают 25000-50000 моделей.
- Выбранные модели оптимизируют на полноатомном уровне.





Введение

Использование экспериментальных данных в de

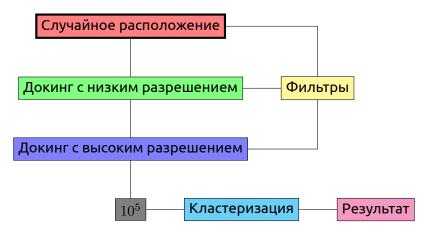


DOI: 10.1021/bi902153g

- Слева ЭПР данные + Rosetta, серым отмечена структура по данным РСА
- Справа: решение проблемы фазы с помощью моделей Rosetta и автоматического алгоритма молекулярного

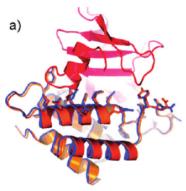


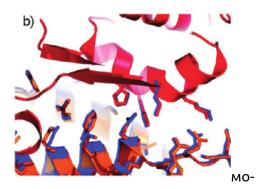
Белок-Белок докинг: Rosettadock





Rosettadock, результат





дель окрашена синим

DOI: 10.1021/bi902153g



Введение

Использование Rosetta

AbinitioRelax AnchoredDesign antibody graft BuildPeptide docking protocol enzyme design FlexPepDocking FloppyTail hbs design homodimer_design ligand dock loopmodel loops from density

membrane abinitio2 relax remodel rna denovo rna design rosettaDNA rosetta scripts rotamer recovery SymDock UnfoldedStateEnergyCalculator zinc2 homodimer design

Подробнее:

https://www.rosettacommons.org/docs/latest/Application-Documentation.html



Разработка Rosetta, PyRosetta

- Язык программирования в Rosetta C++
- К основным функциям и протоколам есть Python bindings

```
In [1]: import sys import os import os import operator from itertools import *

sys.path.append('/home/anur/pyrosetta')

from rosetta import *

from rosetta.utility import vectori_bool init()

#from prosetta.utility import *

#from pylab import *

#from pylab import *

import numpy as np

from numpy.random import randint

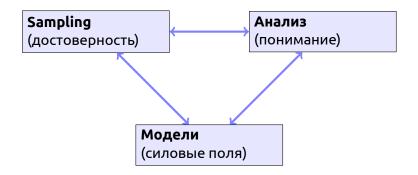
from joblib import Parallel, delayed

let use pymol for visual anlisys and debuging

In [2]: pymover = PyMOL_Mover()
```



Вызовы молекулярного моделирования





Моделирование самосборки белка

- Как иметь дело с большими временами? Самые "быстрые" белки собираются за 10-100 μ с, моделирование должно быть на порядок длинее.
- На сколько хороши наши силовые поля?
 Сможем ли мы получать нативное состояние белка без знания структуры.
 Будут ли предсказанные структуры иметь правильные параметры:
 \(\Delta G_i \) K_f.
- Сможем ли мы изучать сборку моделированием?
 Мехнаизмы, Теория ...



МД в моделировании самосборки белка

- Традиционный подход: несколько длинных траекторий
- Альтернатива: методы стохастического кинетического сканирования.

Фолдинг это стохастический процесс с экспоненциальной кинетикой,т.е. количество молекул,которые собрались:

$$f(t) = M[1 - exp^{(-kt)}]$$

для малых времён:

$$f(t) \sim Mkt \quad M \sim 10,000 procs, k \sim 1/10,000 ns, t \sim 20 ns/proc$$

ожидается, что можно увидеть 20 раз сборку белка.

- Это эффективно.
- Эргодично



Folding@home





Folding@home

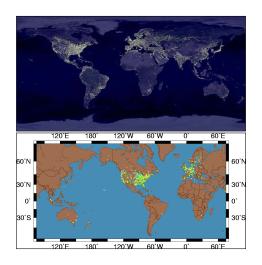


Illustration from Stefan Larson



Результаты

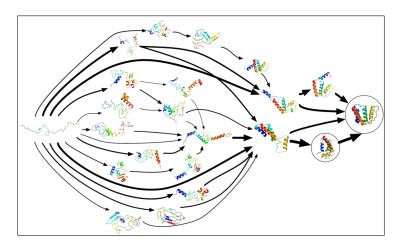


Illustration from Wikipedia

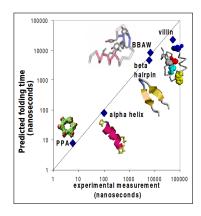


Результаты и ответы

Ответы на наши вопросы:

- Выборка достаточна.
- Силовые поля работают Сборка происходит правильно и с нужной скоростью
- Механизм Вероятно, что самосборка это не универсальный механизм и индивидуален для каждого белка

Illustration from Stefan Larson





FoldIt Game

Основная идея:

- Использование **crowdsourcing** для поиска оптимальной геометрии.
- Пользователь может изменять торсионные углы и добиваться оптимальной энергии.
- В ходе игры для прохождения уровня пользователь должен достичь нужного уровня энергии для структуры
- Создатели программы собираются утилизировать способы придуманные людьми для разработки новых алгоритмов.



FoldIt Game

FoldIt



