

# Ракету “Autodesk 3.0” пилотирует Carl Bass

Randall S. Newton (CAD/CAM Net)

©2006 Cyon Research Corporation

Впервые термин “Autodesk 3.0” я услышал почти сразу после того, как в мае 2006 года Carl Bass стал президентом и CEO компании Autodesk. (Еще раньше это меткое определение прозвучало в статье, опубликованной 24 января 2006 года в “Business Week Online”, где и сообщалось о новом назначении. См. [www.businessweek.com/print/technology/content/jan2006/tc20060124\\_052335.htm](http://www.businessweek.com/print/technology/content/jan2006/tc20060124_052335.htm). – Прим. ред.).

Сотрудники компании упоминают его вскользь, и когда я пытаюсь расспросить их об этом, стараются сменить тему разговора. “О, это для внутреннего пользования”, – говорят они. Поэтому когда мы в конце ноября беседовали с г-ном Bass на форуме Autodesk University 2006, я напрямую спросил его, что означает сей термин. По его словам, это нарочитое название, навеянное программистским фольклором, выражает внутреннее стремление корпорации к непрерывному развитию.

Что именно г-н Bass подразумевает под Autodesk 3.0, мы попытаемся понять, вспомнив недавнее прошлое компании и этапы её развития, которые можно назвать Autodesk 1.0 и 2.0 (см. также статью “Autodesk 2.0, или Эра Carol Bartz” в Observer #2/2006. – Прим. ред.).

**Autodesk 1.0** – это период, начало которому положили John Walker (4 января 1982 года он разослал своим единомышленникам письмо, где изложил основные принципы работы и стратегию будущей компании по разработке и распространению различных программ для ПК. – Прим. ред.) и 12 других соучредителей компании. Это время характеризовалось безумной увлеченностью и неожиданным потрясающим успехом пакета AutoCAD. Так называемые “голодные грызуны из Sausalito” работали на износ в захудалом офисном здании недалеко от побережья, а каждую пятницу для сотрудников выставлялось бесплатное пиво (Sausalito – город на западе Калифорнии, северный пригород Сан-Франциско,



Основатели Autodesk

расположенный на побережье залива. Кстати сказать, посещавшие офис Autodesk в 1989 году также отмечали, что он далек от роскоши. – Прим. ред.). Текущими вопросами занимались CEO компании Alvar Green и вице-президент Malcolm Davies (отметим, что структура компании, придуманная в далеком 1983 году, во многом сохраняется до сих пор. – Прим. ред.). Журнал “Business Week” написал тогда, что компанией руководят выдающиеся программисты (programmer princes). Курс акций устойчиво рос (в 1985 году Autodesk стала акционерным обществом открытого типа. Было выпущено 1.6 млн. акций по \$11 за штуку. – Прим. ред.). Однако примерно в 1989 году эта тенденция изменилась из-за рискованных начинаний в сфере визуализации – таких как Chaos The Software (применяется в 3d Studio Max. – Прим. ред.) и Cellular Automata (клеточный автомат), которые стали любимыми проектами Джона (в 1989 году он передал бразды правления Грину. – Прим. ред.).



Десятилетний период Autodesk 1.0 закончился в 1992 году, когда Al Green ушел в отставку и на должность CEO Autodesk была приглашена восходящая звезда компании Sun Microsystems по имени Carol Bartz. Ориентиром для нее были требования, диктуемые Уолл-стрит, поэтому первым пунктом своей деятельности она сделала смещение “принцев программирования”. Какое-то время John Walker ещё пытался сохранить за собой титул “программиста”, но после очередной попытки навязать сбивающие с курса идеи был достаточно бесцеремонно выставлен из офиса. Он удалился от дел в Швейцарию, где ныне считает свои миллионы от акций Autodesk, рекламирует свою книгу “The Hacker’s Diet” и пытается оставаться “принцем программирования” уже без инфраструктуры поддерживающего его королевства.



Carol Bartz

**Autodesk 2.0** – это “эра Кэрол”. Время перестройки бизнеса, причем перестройки “до отвращения”. Время очень крупных сделок по приобретению компаний, а также одной неудачи, известной как AutoCAD Release 13. Однако последние шесть лет Autodesk 2.0 – это период заслуженных плодов тяжелого труда,

который можно сравнить разве что с уделом рыбака, вытягивающего сеть, стоя на палубе небольшого суденышка, которое качает прибрежная волна. Вслед за последним сокращением (читай: крупномасштабными увольнениями) обновленная, “похудевшая” и более экономная компания проявила себя наилучшим образом.

Итоги текущего финансового года, который заканчивается в январе 2007, должны показать, что годовой доход *Autodesk* удвоился в течение последних четырех лет. Если прикидки на следующий финансовый год окажутся верными, то доход *Autodesk* составит более 2 млрд. долл., а это значит, что следующее удвоение доходов произойдет всего за два года. Хотя *Carl Bass* и стоит у руля компании, но движется она курсом, унаследованным от г-жи *Bartz*.

**Autodesk 3.0** – такое название *Carl Bass* дал своему видению грядущего периода развития компании. “Наша сильная сторона состоит в оказании услуг клиентам, которые занимаются проектированием и инженерными расчетами”, – считает г-н *Bass*. – “Сейчас время активной деятельности именно в области приложений для инженерных расчетов”.

*Autodesk 3.0* означает постоянное совершенствование и поиск новых возможностей как в исследованиях и разработках, так и в бизнесе. Новые технологии – ключевой элемент *Autodesk 3.0*, причем, это относится как к их разработке, так и к приобретению: “Мы всегда находимся в поиске хороших компаний, которые можно приобрести”, – отметил г-н *Bass*. – “Благоприятных возможностей не так уж много. Наши планы не зависят от приобретений, но мы намерены проявлять гибкость”.

Таких крупных приобретений, как в случае с *Alias* (см. *Observer* #1/2006), в настоящее время не намечается. “В этом плане приобретение было необычным. Какая еще компания обладает активами как в области аудио-визуальных и развлекательных приложений, так и в области машиностроительного проектирования?” – сказал г-н *Bass*.

Несмотря на то, что присоединение *Alias* было удачным, он со всей определенностью утверждает, что в обозримом будущем оно станет последним, поскольку такие крупные сделки приносят “больше проблем, чем прибыли”. Однако общение на *Autodesk University* с другими руководителями *Autodesk* укрепили мои предположения, что в ближайшее время ожидаются приобретения для подразделений *Plant Solutions* и *Manufacturing Solutions* (см. “*Autodesk осваивает рынок систем для проектирования промышленных предприятий*” в *Observer* #5/2006).

Проводя сравнение с крупнейшими конкурентами, г-н *Bass* сказал, что *Autodesk 3.0* будет продолжать

выбирать неисхоженные пути, и поиздевался по поводу *PLM* и других связанных с этим трехбуквенных аббревиатур: “Мне наплевать (*I poo-poo*) на идеи типа “Будущее – за *ERP*”, которые идут от наших конкурентов”. Новые продукты всё равно будут продвигаться в соответствии с моделью розничных продаж, когда конкретный продукт отвечает конкретным потребностям. “Поскольку мы являемся поставщиками технологий, то обладаем уникальными возможностями решать проблемы наших клиентов”, – сказал он.

В качестве примера деятельности *Autodesk 3.0* г-н *Bass* отметил два инновационных проекта. *Autodesk Impression*, предназначенный для создания 2D-иллюстраций, “был разработан для решения специфических проблем пользователей. *Freewheel* (онлайн-инструмент для чтения/записи формата *DWF*. – *Прим. авт.*) стал результатом объединения ответа на запросы клиентов и наших собственных инноваций”. Первый станет “коробочным” продуктом, а *Freewheel* может найти свое место в других продуктах *Autodesk*.

Новому руководителю нравится комбинированная модель разработки. В рамках основной презентации на *Autodesk University* была продемонстрирована технология создания электронного макета. “Это еще не продукт, но определенно уже новая технология, которую мы разработали. Есть огромная потребность в том, чтобы объединить большие сборки и другие данные из самых различных источников в одной общей среде”, – сказал г-н *Bass*. – “Такая технология отвечает потребностям в обеспечении работы на стыке различных дисциплин и в обработке экстремально больших моделей”. Возможно, эта технология будет предлагаться клиентам в виде отдельного продукта, а может быть шагнет за пределы исследовательской лаборатории, войдя в продукты *Autodesk* для всех обслуживаемых

компанией рынков.

Завершающий вечер *Autodesk University* стал временем творческих людей, причем, не обязательно компьютерных фанатов. Каждый мог рассказать о своих увлечениях и продемонстрировать 20 слайдов по 20 секунд. Во время этого развлекательного мероприятия *Carl Bass* поведал о том, как он мастерит различные самodelки, что доставляет ему большое удовольствие (невзирая на бремя руководителя, включенного в список *Fortune 1000 CEO*, который составил одноименный журнал). На заключительном слайде, который он показал, была готовая к старту игрушечная ракета, напичканная приборными панелями, кнопками и рукоятками управления, в которой играли его сыновья. Мне это показалось прекрасной иллюстрацией нынешней ситуации: *Autodesk 3.0* – это ракета, а Карл Басс – её пилот. Пока он держит руки на рычагах и следит за показаниями приборов, нас ждет увлекательное путешествие. ☺



*Carl Bass*