

O'REILLY®

Broadview
www.broadview.com.cn

硅谷革命

成就苹果公司的疯狂往事

REVOLUTION IN THE VALLEY:
THE INSANELY GREAT STORY OF HOW THE MAC WAS MADE

[美] Andy Hertzfeld 著 × 薛命灯 洪慧芳 译



中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
http://www.phei.com.cn

O'REILLY®

硅谷革命

成就苹果公司的疯狂往事

REVOLUTION IN THE VALLEY:
THE INSANELY GREAT STORY OF HOW THE MAC WAS MADE

[美] Andy Hertzfeld 著 × 薛命灯 洪慧芳 译

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京•BEIJING

内 容 简 介

曾几何时,把电脑作为日常工具使用还只是个遥远的梦想。

《硅谷革命:成就苹果公司的疯狂往事》追溯到梦想的源头:苹果公司某个不起眼的角落,Mac 电脑的诞生之地。本书历数了 Mac 电脑的开发始末,从 1979 年的一个研究项目开始,到 1984 年一鸣惊人成为举世瞩目的划时代产品。作者 Andy Hertzfeld 是 Mac 系统软件团队的核心成员,也是 Mac 系统用户界面的关键开发者之一。本书通过不同时期的照片、当初的手绘草图以及 Hertzfeld 的第一手资料,向我们展示了个人电脑在诞生之初的模样。故事惟妙惟肖,Mac 团队核心成员的形象跃然纸上。直到今天,这些天才所创造的奇迹仍然惠及不计其数的人。

©2005 by Andy Hertzfeld

Simplified Chinese Edition, jointly published by O'Reilly Media, Inc. and Publishing House of Electronics Industry, 2017. Authorized translation of the English edition, 2005 O'Reilly Media, Inc., the owner of all rights to publish and sell the same.

All rights reserved including the rights of reproduction in whole or in part in any form.

本书简体中文版专有出版权由 O'Reilly Media, Inc. 授予电子工业出版社。未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。专有出版权受法律保护。

版权贸易合同登记号 图字:01-2009-5366

图书在版编目(CIP)数据

硅谷革命:成就苹果公司的疯狂往事 / (美) 安迪·赫茨菲尔德 (Andy Hertzfeld) 著; 薛命灯, 洪慧芳译. —北京: 电子工业出版社, 2017.10

书名原文: Revolution in The Valley: The Insanely Great Story of How the Mac Was Made
ISBN 978-7-121-32380-5

I. ①硅… II. ①安… ②薛… ③洪… III. ①电子计算机工业—工业企业管理—经验—美国 IV.①F471.266

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第183850号

策划编辑: 张春雨

责任编辑: 徐津平

印 刷: 北京富诚彩色印刷有限公司

装 订: 北京富诚彩色印刷有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

开 本: 720×1000 1/16 印张: 18.75 字数: 341.9 千字

版 次: 2017 年 10 月第 1 版

印 次: 2018 年 6 月第 2 次印刷

定 价: 89.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888, 88258888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

本书咨询联系方式: 010-51260888-819, faq@phei.com.cn。

献给我的妻子 Joyce

继子 Nick

我的“挚友” Burrell Smith

以及其他原 Macintosh 团队的亲密战友

推荐序1

Macintosh 精神

2010 年我曾经读过旧版的《苹果往事：开发麦金托什的非凡岁月》，时隔七年，电子工业出版社联合我所在的团队重启了这本书，这对我个人意义非凡。打开重新设计的书封，那些或者欢快，或者悲伤的文字，把我重新拉回了上个世纪 80 年代的辉煌岁月……

我们知道，苹果公司现在的所有电脑产品的命名都和 Mac 相关，比如 Macbook、MacBook Pro、MacBook air、iMac、Mac Pro，等等，但是第一代苹果电脑却和 Mac 没什么关系。开天辟地的是 Apple I，居功至伟的是 Apple II，这两个伟大的产品基本上是沃兹单枪匹马做出来的，也是苹果公司上市的基石。本书描述的就是 Apple II 之后的故事，作者是 Andy Hertzfeld，1979 年加入苹果公司，1981 年加入了 Macintosh 团队，是 Macintosh 系统软件的核心设计师之一。

我们把时光的指针拨回到 1979 年，那时苹果公司有四款产品正在研发，Apple II、Apple III、Lisa 和这本书的主角——Macintosh。其实 Apple II 一直充满活力，在退出历史舞台之前都是苹果公司的支柱产品，Apple III 和乔布斯主导的 Lisa 就比较惨了，命运多舛，公司策略摇摆不定，一会万般宠爱，一会无人问津，这种境遇很难做出好的产品，结果 Apple III 只生产了 9 万台，Lisa 更可怜，1983 年推出，1986 年彻底终止，余货被埋在犹他州的垃圾堆里。这时候 Mac 的原型正在孕育，这是个微不足道的项目，项目代号叫做“安妮”，项目的负责人是 Jef Raskin。

Jef Raskin 是苹果公司的第 31 位员工，同样是一位技术牛人。苹果公司的开创者们似乎都脱不开人文与技术的情怀，Jef 的专业是计算机科学，但是在大学里教过音乐和视觉艺术，在厌倦教书之后，就租了一只热气球，飞到校长家上空大声喊道，我辞职啦。

1979 年，Jef 说服了当时苹果公司的管理者 Mike Markkula，成立了一个小规

模的项目组用来研发廉价的、同时具备图形界面和命令行的电脑，这个项目就是 Macintosh。1979 年到 1980 年，Jef 都在撰写 *Book of Macintosh*，描述这款产品的诱人愿景。他在书中写到，计算机的用户应该是普通人，不仅仅是黑客，除了神秘的命令行，还得有图形界面。如果个人电脑能够真正面向个人，那么任何一个家庭都应该拥有一台。

Macintosh 项目初期并不受公司重视，动不动就要被解散，终于有一天，这个项目被乔布斯盯上了。在 Lisa 项目折戟沉沙之后，乔布斯迫切需要一款产品来证明自己，这款产品就是 Macintosh。从此，一段荡气回肠的技术革命拉开了序幕，一个新的时代开始了！

本书的作者 Andy Hertzfeld 不仅是一位卓越的系统工程师，而且笔触细腻幽默，他用细节和写实的笔法还原了那段激情燃烧的岁月。

Andy 是怎么加入 Macintosh 的项目呢？有一天乔布斯走进 Andy 的办公室，劈头就问：“你行吗？Macintosh 团队只要真正的能人，我不确定你是不是能行”。Andy 直视乔布斯的眼睛：“我能行”。几个小时后乔布斯跑回他的办公室告诉 Andy，你已经正式成为 Macintosh 团队的一员了。Andy 很开心地说，我交接下工作就可以去新团队报道了。结果乔布斯直接拔掉了 Andy 电脑的电源线，抱起主机和显示器说，不要再浪费时间了，我这就带你去新工位。

关于乔布斯的现实扭曲立场，书中也有非常有趣、细致的描写。比如：

“这是乔布斯的决定。他坚持要我们在 1982 年年初上市，而且不接受任何异议。如果有什么词可以形容这种情况，那一定是来自《星球迷航》的‘现实扭曲力场’。乔布斯就具备了这种能力。”

“现实扭曲力场。只要乔布斯在场，现实是可以被改变的。他几乎可以说服任何人，让他们接受他的想法。等他离开，这种力场就会逐渐消失，但要给出一个合理的时间表真的很困难。而且，在与乔布斯共事时，你还需要了解其他的一些事情。”

“如果他跟你说一件事情很糟或很棒，到了第二天，他可能就不这么认为了。你对他所说的话要有选择性地听。另外，他处理新想法的方式真的很奇怪。如果你告诉他一个新想法，他一般会告诉你说，这个想法很愚蠢。不过，如果他真的很喜欢这个想法，那么一周之后，他会跑过

来跟你提出这个想法，就好像是他想出来的一样。”

最初团队成员还尝试着破解这种力场，但“最终还是放弃了，我们只能把它当成是自然界的一种神奇力量”。

开发 Macintosh 的过程复杂而曲折，其中有欢笑、有泪水、有教训、有背叛，但是 Macintosh 精神一直贯穿其中。Andy 在书的最后写道：

Macintosh 则不同，它背后的驱动力主要还是来自艺术价值，它无视外部竞争，目的是要开发出一款非凡卓越的产品。我们希望 Macintosh 成为技术和艺术的双重杰作，在每个想象得到的环节上都追求巅峰的艺术水准。对我们来说，并不存在微不足道的细节（见《主板美学》一文），“还不错”就是不够好。要得到乔布斯的首肯，必须达到卓越。

读完全书你会发现，Macintosh 团队的迫切感、野心、追求卓越的热忱、艺术家的气质和幽默感同时都被注入到了这款产品，这种精神穿透了三十多年的时光迷雾，依然激励着我们继续前行。

这本书值得所有热爱科技产品的互联网人阅读。

池建强

极客邦科技总裁，公众号“MacTalk”出品人

推荐序2

往事并不如烟

老版的《苹果往事：开发麦金托什的非凡岁月》我读过两遍，2010年春节前看了一遍，假期又看了一遍，非常喜欢。后来遗憾的是这本书很快就绝版了，想推荐给读者时，却发现无书可买。很高兴这次电子工业出版社与极客邦科技合作重启了这本书，中译名更忠于原书的英文名字——《硅谷革命：成就苹果公司的疯狂往事》。这次重启修订了旧版的翻译错误，校对技术细节，让全书的阅读节奏更适合中国读者，图文更加精美。于是我又读了一遍，前前后后，算是读了三回。

对于这段苹果公司并不鲜为人知的历史来说，这本书从一个亲历者的视角给 Mac 的诞生加了一大段注解。这也是苹果拥趸者最喜欢看的内容。

彼时的乔布斯，恰似刚受封齐天大圣，自信无所不能，被排挤到 Lisa 项目之外意味着他将来没有权利说这是他设计的产品，所以乔布斯最想做的事情就是找个项目来证明自己。他对于“自己参与设计”的项目无疑是寄予厚望的，也给予了足够的支持，否则这个从概念项目起步的团队也不可能发展起来。对于这个团队的多数人，他们要研发的这个产品，不为名不为利（实际上也只有少数几个人得到了名利），更多的是创造性工作给自己带来的成就感，什么是激情，或许这就是。

对于 1984 年苹果公司推出的 Macintosh，现在来看，或许是那个寓意深刻的广告更为令人津津乐道。当时的 Macintosh 只能算是杰出的电子艺术品，是否是成功的产品很难定论。毕竟从市场表现来看，没有给苹果公司带来像 Apple II 那样的辉煌。这个产品的推出从某种程度上也间接促成了乔布斯被赶出苹果公司。是苹果公司发展历史上的一道分水岭。如果没有当初，或许也不会成就后来的乔布斯。现在的 Mac，其实无法让人等同于 1984 年的 Macintosh……我相信只是有些精神会延续下来……或许这样就已经足够了。

在这本书的最后，作者 Andy Hertzfeld 感伤：“我理想中的 Macintosh 团队模式显然已经消失了，变成了一个我们以前常常取笑的大型组织，官僚主义盛行，勾心斗角严重。”曲终人散，这个团队的大多数人都将不再服务于苹果公司。这也是那些非凡团队成员的普遍命运。

阅读这样一本书，对我们更有价值的是从中学习那些经验和教训，关于人，关于事。让人欣喜，让人心酸。

冯大辉

无码科技 CEO，公众号“小道消息”出品人

推荐序3

Macintosh 传奇

我是这本书上一版的忠实粉丝，翻来覆去读过许多遍，至今依然把它摆在书架最趁手的位置。感谢电子工业出版社重新推出它，这样的好书应该让更多的人读到。

我们中的绝大多数人，一辈子都不会有机会亲身参与 Macintosh 这样划时代产品的诞生。我们只能从各种传记和电影中了解那些非凡的传奇。科技记者和纪录片导演用精湛的技艺设计了这些文艺作品，他们控制节奏、布置情绪、精巧地塑造戏剧性，让故事扣人心弦。可当我们合上书，生活继续，这些作品带来的感动和信念在我们上空盘旋一会儿，找不到落脚点，便消散开了。

这本书却大不一样，书的作者是亲身参与 Macintosh 项目的一位工程师，他像编写程序逻辑一般，用第一现场的视角，克制而冷静地记录 Macintosh 的故事。所以这不像是传统意义上的传记或回忆录，刚读起来的时候甚至会觉得有点生涩，要读上一会儿才能找到节奏。

然而接着读下去你会发现，当文字没有了说教和迎合的企图心，叙述去掉了繁重的修辞和结构时，故事本身的光彩便闪耀出来。在一篇篇短小又白描的文章中，我们穿透了笼罩在乔布斯和苹果之上的英雄光环，用工程师的第一视角望向 Macintosh，我们可以在书里看到伙伴之间的插科打诨，看到团队的野心和挣扎，以及众多的技术细节——工程师写起技术来可是毫不含糊，内容硬朗而细致，甚至有些啰嗦。

但正是这样的啰嗦，让书中的情节和我们自己的日常工作产生了神奇的关联。你会在恍惚中产生真切的代入感，想起自己在工作中遇到过的类似问题，想起自己曾像他们一样无助和沮丧。而他们对待和解决问题的方式，或许又会让你眼前一亮——这些工程师坚定的信念和幽默感，还有那股子认真劲儿，在书中表现得

淋漓尽致，令人动容。

除此之外，我们还能从字里行间体会到工程师的成就感，这些成就感并不来自于“发明了 Mac”或“改变了世界”这样的宏大叙事，而是解决“把程序塞进 600 字节的可用空间里”或“藏一个图标到 ROM 中”这样具体的技术问题。

这似乎是在提醒我们，有时候太过于要求宏大的意义，甚至都忘了驱动我们在工程的世界里越走越远的，本来就是“解决小问题”带来的成就感。而当我们书里借由 Macintosh 重温这样的成就感时，或许可以给那些枯燥的日常工作找回一些久违的激情。

这些工作可能永远无法同创造 Macintosh 相媲美，可是当我们赋予它同样的意义和情绪，并在其中追寻自己的荣耀和成就感时，我们便写下了属于自己的传奇。

在我看来，这就是这本书的现实意义所在。

邱岳

无码科技合伙人，公众号“二爷鉴书”出品人

译者序

有一天，InfoQ 郭蕾发了一本书给我，问我对这本书感不感兴趣，想不想翻译。我一看，封面图片里有一群工程师模样的人，其中一人还抱着一台老式的 Mac 电脑，很明显这是一本有关苹果公司的书。作为一名理性的非资深苹果用户，看到与苹果公司相关的书难免想去一探究竟。有关苹果公司的书也不在少数，包括我自己数年前买过的那本《乔布斯传》，那么郭蕾介绍的这本有什么特别的地方？为什么之前没有看到过？

我迫不及待地点进去看这本书的资料。这本书讲的是苹果公司早期开发 Mac 电脑的故事，故事发生在 1979 年至 1985 年之间。20 年后，作者 Andy Hertzfeld 把这些故事搬到了他的网站上，并在 2004 年集结成书出版。2009 年，繁体版在台湾上市。2010 年，第一个简体中文版在大陆上市。这本书距今有些时日了，所以不知道它也实属正常，但它一定不是一本普通的书。因为年代有点“久远”，它渐渐淡出了人们的视线，但它曾经不止一次地风靡世界。

欣然接受翻译事宜之后，我立马翻看原书。每读完一个故事，都禁不住感叹一番。有些故事让人忍俊不禁，引得你会心一笑；有些故事让人思绪万千，就好像作者在故事里暗藏玄机；有些故事好像就你身边发生过一样，让你不禁拍案叫绝。三十多年前发生的故事，在今天读来仍然让人热血沸腾，大概这就是这本书最特别的地方。

全书的故事涉及到众多人物，大部分都是当初 Mac 团队的重要成员。他们一个个性格鲜明，各怀绝技，最重要的是他们拥有一颗改变世界的心。他们经历了重重困难，把大部分时间和精力都贡献给了 Mac 电脑项目，最后创造出了一个划时代的产品，恐怕也只有这种纯粹的激情才能够让梦想变成现实。

你可以从这本书中看到技术与商业，看到团队与管理，看到极客与梦想，看

到成长与突破，看到人性与情感，最后汇聚成一种精神、一种热情、一颗纯粹的希望改变世界的心。这是三十多年前发生在硅谷的一场技术革命，时过境迁，技术的发展日新月异，但支撑这一切的力量却一直没有改变过。在现如今创新变得举步维艰的年代，更需要这种精神。

这次电子工业出版社联合 InfoQ 中国以全新的面貌把这本书的简体中文版再次呈现给读者，也是希望读者能够在感受当年疯狂岁月的同时，能够有所斩获。这是第二次推出简体中文版，对旧版进行了深度修订，修正了旧版存在的错误，并在行文风格上做了一定程度的调整，让它更符合大陆读者的阅读习惯。

这次的重启版凝聚了多方的努力，汇集了来自电子工业出版社和极客邦（InfoQ 中国运营主体）的各方的力量，包括发起人电子工业出版社的图书策划张春雨、InfoQ 郭蕾，以及参与图书制作的极客邦的钟韵和周君凤、电子工业出版社的刘佳禾，等等，他们在这本书上倾注了专注的极客精神，读者才能再次看到这部图文并茂、内容深刻的作品。

这可能不是一本能让你读上五年甚至十年的书，但当你五年甚至十年之后再回过头来读这本书，你仍然不会觉得它过时，或许，你还能从中领悟到更多的东西。

薛命灯 InfoQ 高级社区编辑

2017 年 9 月 于上海

导读

有时候，在某些特殊时期，会出现一些影响后世数百年的重要发明，我们无法预知这些发明，而发明者和参与者本身的目的也往往不是金钱，而是为了创造非凡的业绩，获得个人成就感。

Macintosh 电脑的发明就属于这种技术奇迹，它的出现给我们的生活带来了深远的影响。现今的每一台电脑基本上都有 Macintosh 的影子，它们不同于过去任何一种类型的电脑。是谁研发出了这种革命性的产品？是什么激励了他们？他们都做出了哪些创新？他们如何权衡这一切？他们当时所处的环境又是怎样的？

有些问题也许可以从其他书中找到答案，但那些答案通常就像电视上那些由局外人杜撰、经过刻意剪辑的真人秀节目一样。偶尔，我们也会读到一些关于 Macintosh 及其发明人的真实报道，但基本上没有一篇比得上这本书。

这本书集中描述了这台神奇电脑背后的功臣们的故事，而且比过去任何一本书籍的讲述更加引人入胜。你会发现，这群人对于成就非凡所保持的热情与执着竟是如此的生动感人。

这群执着于非凡的年轻人竟然能创造出这项影响世界的科技产品，让人不禁肃然起敬。他们在书中的言辞和行为，让我回想起那段以内部奖赏、而非金钱奖励创新的难忘时光。

沃兹



自序

我在 1978 年 1 月花了大部分积蓄买了一台 Apple II 电脑（序号 1703，16KB 内存，含税价 1295 美元），这是我这辈子买过的最棒的东西。我立马就喜欢上了它，而且越是深入了解它就越是感到兴奋。它有七个扩展槽和高分辨率彩色显示屏，还有说不清的好质感。我很庆幸能买得起电脑，而且还是这么神奇的一款产品，它的优点远远超出了我的预期。

我开始把闲暇时间都耗在这台电脑上，就算在很忙的时候，也会花时间来探索这套系统。在自学完 6502 汇编语言之后，我才意识到它其实一点也不简单，它的程序风格正如苹果电脑的其他设计一样巧妙而怪异。尤其是它那高分辨率的彩色显示，简直就是出自狂热艺术家之手。后来，因为太过迷恋 Apple II，我放弃攻读硕士学位，于 1979 年 8 月加入苹果公司，成为一名系统工程师。

Apple II 创造了技术与销售奇迹，而它最棒的地方在于当初的开发想法，它不同于一般商品的构思设计，它的初衷是苹果电脑联合创始人沃兹想给自己设计一台绝佳的电脑，并让“组装电脑俱乐部（Homebrew Computer Club）”的朋友另眼相看。他的设计展现出了无限的可能性，好像只要你够聪明，Apple II 就是万能的。

苹果公司的早期员工大都是它的用户，它是苹果员工艺术创作与梦想的结晶。它独到的设计理念也获得了其他研发者的认同，启发了其他创新应用设计。

从 Apple II 狂热分子到苹果电脑员工的转变就像是登上了奥林匹斯山（希腊第一高峰，希腊神话众神的居处）一样，我得以漫步于众神之间，与偶像并肩作战。早期的苹果团队高人云集，沃兹、Rod Holt、Mike Markkula 等人都位列其中。我很荣幸能够认识他们，并亲身经历苹果的传奇。

苹果公司的另一位联合创始人乔布斯极富远见和胆识，在 Apple II 电脑窜红

之际，苹果公司于 1978 年秋推出了两个全新的项目（代号 Sara 和 Lisa），目标锁定非一般玩家。Sara 是 Apple II 的加强版，配备相同的微处理器和更大的内存，支持 80 列显示，主要面向小型企业。Lisa 则是性能更好但价格更贵的新一代办公电脑，主打革命性的图形用户界面。1979 年 8 月，在我加入苹果公司时，这两个项目都已经在如火如荼地进行当中。

Sara 与 Lisa 项目团队按照传统模式进行编制，从惠普等公司招来了很多专家，每个团队由来自不同级别的工程师和销售人员组成。当我听说由 Jef Raskin 来主导研发 Macintosh 项目时，我很担心苹果独特的自由风格将就此消失。Jef 从苹果公司客服部找来一位十分聪明的年轻技术员 Burrell Smith 担任 Macintosh 的硬件设计师，Burrell 很快就完成了一组绝佳的设计。Burrell 十分推崇沃兹的 Apple II 设计，而他自己则更是浮想联翩，设计出了比沃兹更疯狂的作品。他使出了浑身解数，使用最少的芯片幻化出无数绝妙的功能。Burrell 设计的初版 Macintosh 主板就散发着一股 Apple II 所特有的创意气息，一看到他设计的主板，我就决定要加入这个项目。

乔布斯对 Burrell 设计的主板也赞赏有加，后来接管了这个项目，把团队搬迁至偏远的办公区。Apple II 已经打破了价格底线，成为一般老百姓都能买得起的个人电脑，但对于大多数没有技术背景的人而言，这台电脑依旧不是很好用。而 Macintosh 则发挥了 Motorola 68000 微处理器的潜能，提供了图形用户界面，成为历史上第一台又好用又实惠的个人电脑。我们当时都因为能够为普通人开发一台有用的电脑感到自豪，我们雄心勃勃，希望能够改变世界。

现今的大多数电脑用户都没有体验过没有图形界面的电脑是怎么回事，当时的应用程序通常都是通过指令进行操控的，用户需要输入一些难懂的指令。因为没有标准的用户界面，人们必须学会每个新应用程序的指令，而对于大多数用户而言，根本就不值得如此大费周章。

设计 Macintosh 的原班人马受到了沃兹最初设计的启发，想再次运用他的创意精髓。我们本身就是最理想的用户群，我们打算为自己设计出最理想的产品。虽然苹果公司已经是一家很大的公司，不过乔布斯以他特殊的地位，把 Macintosh 团队独立出来进行细心呵护，使得苹果的创新价值观得以更充分地体现。

本书讲述了开发 Macintosh 所发生的故事，从 1979 年开始，到 1984 年 1 月成功上市，再到 1985 年 5 月 31 日乔布斯被迫离开 Macintosh 团队为止。这些故

事大都按照年代顺序编排，并按照主题和性质进行分类。故事完整地涵盖了研发 Macintosh 的始末，希望能够为读者再现当时一个个精彩的瞬间。

多年来，我一直拿这些故事娱乐朋友和同事，却不太敢把它们写出来，因为我担心不管我多么努力陈述事实，都难免会狭隘偏颇。后来我想到通过网络来传播这些故事，把它们分享给更多的人。于是我从 2003 年 6 月开始在夏威夷撰写这些故事，2004 年 1 月在网站上发表，刚好赶上 Macintosh 上市 20 周年，那时我已经写了 60 多篇文章。

目前通过网站 <http://www.folklore.org> 发表的故事已经超过 115 篇，其中有很多都是短篇轶事而非长篇大论。这种类型的文章容易得到读者的反馈，而且多位作者可同时参与其中，在风格上不会加以限制。网络的空间是无限的，但如果以书本的方式来呈现就会有所限制，我们决定添加几篇由 Macintosh 项目核心成员所撰写的文章，包括 Steve Capps、Donn Denman、Bruce Horn、Susan Kare，以此提供更多元化的内容，以飨读者。

Macintosh 项目原班人马的成就与 20 世纪 60 年代 Ivan Sutherland 和 Doug Englebart 的研究以及 70 年代 Alan Kay 和 Xerox PARC 团队的努力有着深厚的关联。另外，Macintosh 平台的持续演化也有很多精彩的故事，包括 1994 年成功切换至 PowerPC 技术的一些意外波折，以及数年后不惜一切与乔布斯再度联手精彩内幕，希望这些传奇故事在将来也能得到流传。

Macintosh 电脑后来相当成功，虽然与我们最初的预想不太一样。二三十年后，我们所创造的图形用户界面已经得到普及，但我认为我们当年的理想并未完全实现，要实现 Macintosh 的梦想仍然有待努力，或许真正的传奇尚未降临。