

macOS Monterey : les Mac Intel n'en profiteront pas pleinement

Vous avez un Mac Intel ? Vous ne pourrez pas utiliser toutes les [fonctionnalités](#) de macOS Monterey.

Les choses sont susceptibles d'évoluer d'ici à la fin de la phase bêta. En l'état, sont signalés comme incompatibles :

- Le **mode Portrait** (floutage de l'arrière-plan) sur FaceTime
- **Live Text** (texte interactif dans Photos, Safari, l'aperçu rapide et l'outil de capture d'écran)
- Sur Maps, la **visualisation 3D** et l'**exploration « détaillée »** de certaines villes (Londres, Los Angeles, New York, San Francisco)
- Plusieurs options de **dictée vocale** hors ligne

L'ensemble ne marche qu'avec les Mac dotés de la puce M1. Vu les fonctionnalités dont il s'agit, cela ne tient peut-être pas tant au processeur qu'au coprocesseur – le fameux « neural engine », destiné à optimiser l'exécution des tâches de *machine learning*.

C'est sur la partie cartographie que cette hypothèse tient le moins. Surtout si on considère que Google Earth fonctionne sur Mac sans nécessiter de coprocesseur particulier.

On aura noté des limitations similaires sur iPhone et iPad, avec une autre puce. L'intégralité des fonctionnalités qui requièrent la puce M1 côté Mac exigent, avec iOS, au minimum une puce A12. Certains appareils équipés d'un coprocesseur IA de première génération (comme l'iPhone X), ne prennent pas non plus en charge la spatialisation de l'audio sur FaceTime*.

Quant à savoir dans quel sens la situation évoluera d'ici à la disponibilité générale de macOS Monterey, on se souviendra, par exemple, du cas des eGPU. Lors de la phase expérimentale, ils étaient utilisables sur tous les Mac dotés de ports Thunderbolt. Finalement, Apple avait limité la compatibilité à Thunderbolt 3.

Aux dernières nouvelles, Apple compte toujours [écarter](#) totalement Intel de son catalogue d'ici à la WWDC 2022. C'est-à-dire dans un an.

* Sur Mac, la spatialisation audio sur FaceTime est limitée aux modèles sortis à partir de 2018.

Photo d'illustration © Apple