



**Forum: Le coin des geeks**

**Topic: Projet de passer à Linux**

**Subject: Re: Préparation avant de vouloir se convertir à Linux**

Posté par: Guppy88

Contribution le : 6/7/2016 7:43:34

Pour ma part j'ai totalement abandonné windows, et il n'a jamais mis le bout de son nez sur mon micro.

Cela n'empêche pas que j'ai quand même monté un dual boot pour deux debian, une Jessie et une stretch/SID en principe instable.

Je pensais utiliser stretch/sid seulement pour faire des essais mais c'est finalement celle que j'utilise tous les jours, et depuis quelque temps Blender 2.77a fait partie des paquets debian (non free), de même que le dernier Driver NVIDIA 352.79-7 avec les bibliothèques nvidia cuda qui font tourner ma carte une 980 TX.

L'avantage c'est que je ne sais plus ce que c'est d'attendre l'ouverture de blender, il s'ouvre réellement dans le délai du clic.

J'ai installé ma stretch en copiant le CD net install sur le site Debian, la seule vraie difficulté que j'ai rencontrée a été due au fait que j'ai choisi de ne pas tout mettre dans une même partition(j'aurais du suivre les conseils, essaie de le faire...) et laissé le CD d'installation déterminer lui même la taille de la partition réservée à la racine c'était insuffisant et j'ai rencontré des blocages.

Donc je ne peux que te conseiller de tout mettre dans une partition.

J'ai résolu mon problème avec Gparted qui m'a permis de redimensionner les partitions à la volée, et j'ai donné 52 Go à la partition racine, en réalité avec tout ce que j'ai installé je n'en utilise réellement qu'un peu moins que 17 Go (en multi arch) et 16 donné Go à ma swap, elle est ainsi égale à la taille de la mémoire, c'est trop, mais comme il me reste encore plus de 52 Go pour mes fichiers de travail cela ne me gêne en rien (je stocke mes fichiers sur un autre disque externe) et m'a au contraire fait découvrir un avantage :

Une coupure de courant n'a strictement aucun effet, le micro se rouvre à la page de demande du mot de passe, comme s'il était simplement passé en veille et je retrouve mon fichier blender là où j'en étais.

Guppy