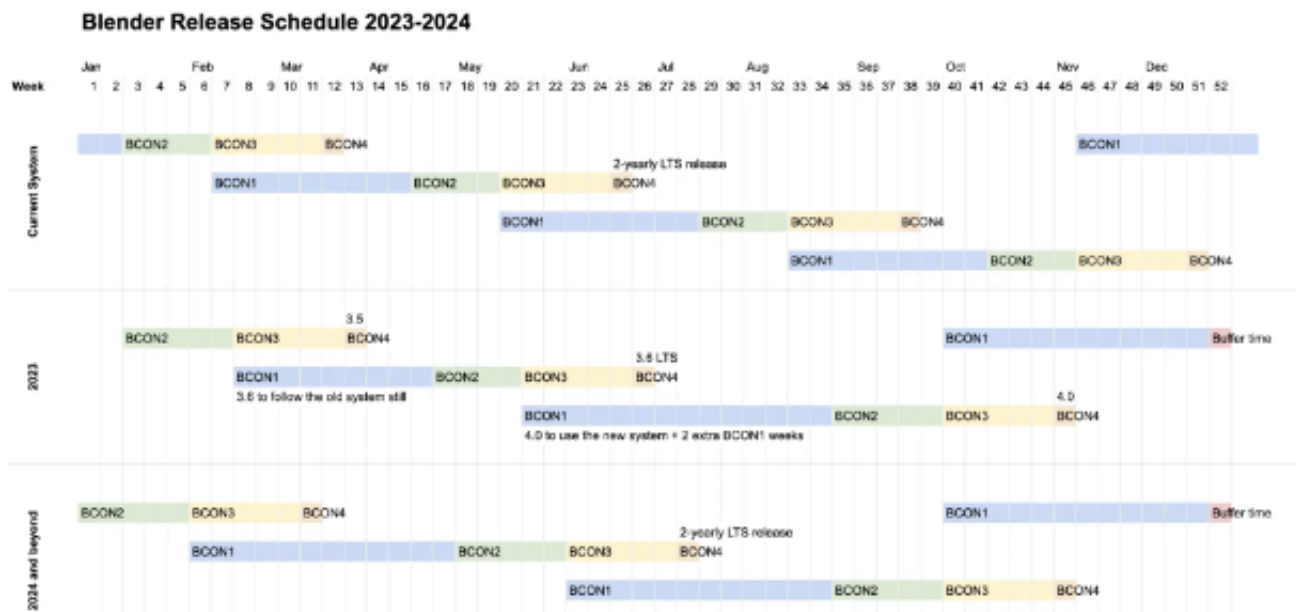


Blender调整发布计划 将在11月推出4.0版本

开源 3D 建模软件 Blender

三年前开始执行每季度发布一次重要更新的策略，也就是每年发布 4 个重要版本。现在官方决定转变为每年只发布 3 个重要版本。

根据团队的介绍，未来 Blender 每年仅发布 3 个重要版本，其中一个将成为该年的长期支持 (LTS) 版本。采取新发布策略的原因是，每年少发布一次可以减轻他们的测试 / 构建过载以及相关的负担，同时仍然将新功能及时提供给用户。



为了顺利采用新的发布日程表，2023 年将作为过渡期：

Blender 3.5继续保持不变，预计在 3 月底发布。Blender 3.6遵循旧的时间表，成为 LTS，将于 7 月发布，支持到 2025 年 7 月。跳过 Blender 3.7Blender 4.0遵循新的时间表，并增加了两周的额外时间 (Bcon1) 以允许进行更大的更改，预计将于 11 月下旬发布。

目标是：

每年发布一个新的 LTS 版本，支持两年（就像现在一样，大约在每年的同一时间发布）每 2 年发布一次变更主版本号的更新（3.0、4.0、5.0.....）

开发团队希望这个新的时间表能给开发者提供更多的时间来编码，给用户更多的时间来测试，并简化插件开发者对工具的维护。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/167722254110380.html>