Трёхмерная графика-раздел [компьютерной графики](https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_графика), совокупности приемов и инструментов, предназначенных для изображения [объёмных](https://ru.wikipedia.org/wiki/Объём) объектов.

Применяется для:  [архитектурной визуализации](https://ru.wikipedia.org/wiki/Архитектурная_визуализация),  [компьютерных играх](https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_игра), а также как элемент [кинематографа](https://ru.wikipedia.org/wiki/Кинематограф), [телевидения](https://ru.wikipedia.org/wiki/Телевидение), [печатной продукции](https://ru.wikipedia.org/wiki/Книгопечатание).

3Ds max, Maya(auto desk) Blender( Foundation)

Форматы:[X3D](https://ru.wikipedia.org/wiki/X3D)[.3ds](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=.3ds&action=edit&redlink=1). [3DXML](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=3DXML&action=edit&redlink=1).[SKP](https://ru.wikipedia.org/wiki/SketchUp).