# Cel pracy

Celem pracy inżynierskiej było przystosowanie gogli wirtualnej rzeczywistości (ang. *VR - Virtual Reality*) Oculus Rift do zastosowań rozszerzonej rzeczywistości (*ang. AR – Augmented Reality*). Tworzony system, składający się z gogli Oculus Rift i dwóch kamer, miał umożliwić użytkownikowi obserwowanie obrazu widzianego przed nim (lub przed kamerami, w przypadku innego ich ustawienia), z zachowaniem efektu wizji trójwymiarowej.

# Architektura systemu