

Oculus Twinfield Perimeter

Hersteller/ Vertrieb		Oculus Optikgeräte GmbH
Umfeld/ Hintergrund	Abstand	30 cm
	Form	Halbkugel
	Leuchtdichte	10 cd/m ²
	Farbe(n)	Weiß (Normalglühlampe)
Reizmarke	Darbietung	Rückprojektion
	Mechanik	-
	Bewegung mittels	Motorisch
	Pos.-Genauigkeit	bis 10°: 0,1°, bis 30°: =0,5°; ab 30°: =0,8°
	max. Exzentrizität	ca. 70°
	Größen	Goldmann I und III
	Farbe(n)	Weiß/ blau/ rot
	Leuchtdichtebereich	0,32 bis 320 cd/m ² (min.-max.)
	Kontrastbereich	0,032 bis 32, für Hintergrund-Leuchtdichte 10 cd/m ²
	LUE-Bereich	+15 bis -15 dB
	Leuchtdichte-Abstufung	1 dB
Kontrollen	Fixation visuell	Über Monitor
	Fixation automatisch	Schwelennahe zentrale Reize
	Sonstiges	Alternativ: Blinder Fleck Abfrage
Kopfpositionierung	Zentrierung	Über Elektromotor
	Abstand	Über Stellschraube
Ergebnis/Daten	Dokumentation	Formularvordruck
	Drucker	Laserdrucker
	Elektron. Speicherung	PC
Bemerkungen		statische und kinetische automatische Perimetrie und manuelle kinetische Perimetrie möglich

[zur Liste der kinetischen Perimeter](#)
[zur Hauptseite Kinetische Perimetrie](#)
[zur Startseite](#)

From:
<https://qss.dog.org/> - QSS

Permanent link:
https://qss.dog.org/doku.php?id=kp_ger_twinfield&rev=1754572306

Last update: **2025/08/07 13:11**

