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/m² (min.-max.)
	Kontrastbereich	0,032 bis 32, für Hintergrund-Leuchtdichte 10 cd/m²
	LUE-Bereich	+15 bis -15 dB
	Leuchtdichte-Abstufung	1 dB
Kontrollen	Fixation visuell	Über Monitor
	Fixation automatisch	Schwellennahe 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**