

VPL-CX100 / CX120 / CX125 / CX150 / CX155 プリセット信号

メモリーナンバー	プリセット信号		fH (kHz)	fV (Hz)	同期
1	ビデオ/60 Hz	ビデオ 60 Hz	15.734	59.940	-
2	ビデオ/50 Hz	ビデオ 50 Hz	15.625	50.000	-
3	480/60i	DTV 480/60i	15.734	59.940	S on G/Y
4	575/50i	DTV 575/50i	15.625	50.000	S on G/Y
5	480/60p	480/60p(倍速NTSC)	31.470	60.000	S on G/Y
6	575/50p	575/50p(倍速PAL)	31.250	50.000	S on G/Y
7	1080/60i	1035/60i, 1080/60i	33.750	60.000	S on G/Y
8	1080/50i	1080/50i	28.130	50.000	S on G/Y
10	720/60p	720/60p	45.000	60.000	S on G/Y
11	720/50p	720/50p	37.500	50.000	S on G/Y
21	640 × 350	VGAモード1	31.469	70.086	H-正 V-負
22		VESA 85(VGA350)	37.861	85.080	H-正 V-負
23	640 × 400	NEC PC98	24.823	56.416	H-負 V-負
24		VGAモード2	31.469	70.086	H-負 V-正
25		VESA 85(VGA400)	37.861	85.080	H-負 V-正
26	640 × 480	VGAモード3	31.469	59.940	H-負 V-負
27		Mac 13	35.000	66.667	H-負 V-負
28		VESA 72	37.861	72.809	H-負 V-負
29		VESA 75(IBM M3)	37.500	75.000	H-負 V-負
30		VESA 85	43.269	85.008	H-負 V-負
31	800 × 600	VESA 56	35.156	56.250	H-正 V-正
32		VESA 60	37.879	60.317	H-正 V-正
33		VESA 72	48.077	72.188	H-正 V-正
34		VESA 75(IBM M5)	46.875	75.000	H-正 V-正
35		VESA 85	53.674	85.061	H-正 V-正
36	832 × 624	Mac 16	49.724	74.550	H-負 V-負
37	1024 × 768	VESA 60	48.363	60.004	H-負 V-負
38		VESA 70	56.476	70.069	H-負 V-負
39		VESA 75	60.023	75.029	H-正 V-正
40		VESA 85	68.677	84.997	H-正 V-正
41	1152 × 864	VESA 70	63.995	70.019	H-正 V-正
42		VESA 75	67.500	75.000	H-正 V-正
43		VESA 85	77.487	85.057	H-正 V-正
44	1152 × 900	SUN LO	61.795	65.960	H-負 V-負
45	1280 × 960	VESA 60	60.000	60.000	H-正 V-正
46		VESA 75	75.000	75.000	H-正 V-正
47	1280 × 1024	VESA 60	63.974	60.013	H-正 V-正
48		SXGA VESA75	79.976	75.025	H-正 V-正
49		SXGA VESA85	91.146	85.024	H-正 V-正
50	1400 × 1050	SXGA +	65.317	59.978	H-負 V-正
55	1280 × 768	1280 × 768/60	47.776	59.870	H-負 V-正
56	1280 × 720	1280 × 720/60	44.772	59.855	H-負 V-正
60	1360 × 768	1360 × 768/60	47.720	59.799	H-負 V-正

入力ごとの対応プリセットメモリーナンバーについて

アナログ信号

信号	プリセットメモリーナンバー
ビデオ信号(ビデオ、Sビデオ端子)	1、2
コンポーネント信号(INPUT A端子)	3 ~ 11
ビデオGBR信号(INPUT A端子)	3 ~ 11
コンピューター信号(INPUT A、INPUT B端子)	21 ~ 50、55、56、60

ご注意

上記記載のプリセット信号以外の信号を入力した場合、画像を正しく表示できないことがあります。