

## 技術ノート KGTN 2012061401

### 現象

[GGH4.0/Multi-monitor] GGH4.0 の環境かつマルチモニタ有効 (-mm 1) で、色深度が 32 ビットのプライマリモニタから、色深度が 16 ビットのセカンダリモニタへアプリケーション (のウインドウ) を移動すると画面が乱れる。

### 説明

プライマリモニタの色深度が 32 ビットですので、アプリケーションはその環境に合わせた動作を行います。このアプリケーション (のウインドウ) を色深度が 16 ビットのセカンダリモニタへ移動した場合、環境が異なりますので画面が乱れるという現象が発生します。対応策としては、1) プライマリモニタとセカンダリモニタの色深度を合わせる、2) GG クライアントの画像圧縮機能を有効にする (Windows クライアントの **-c** オプションを指定、色深度が自動的に下がります) の2つが考えられます。

When I used -nc, I had painting problems when the secondary monitor was set to 32-bit and to 16-bit. If I didn't use -nc, I had no painting issues.

Last reviewed: Jun 14, 2012  
Status: DRAFT  
Ref: CASE#31098  
Copyright © 2012 kitASP Corporation