

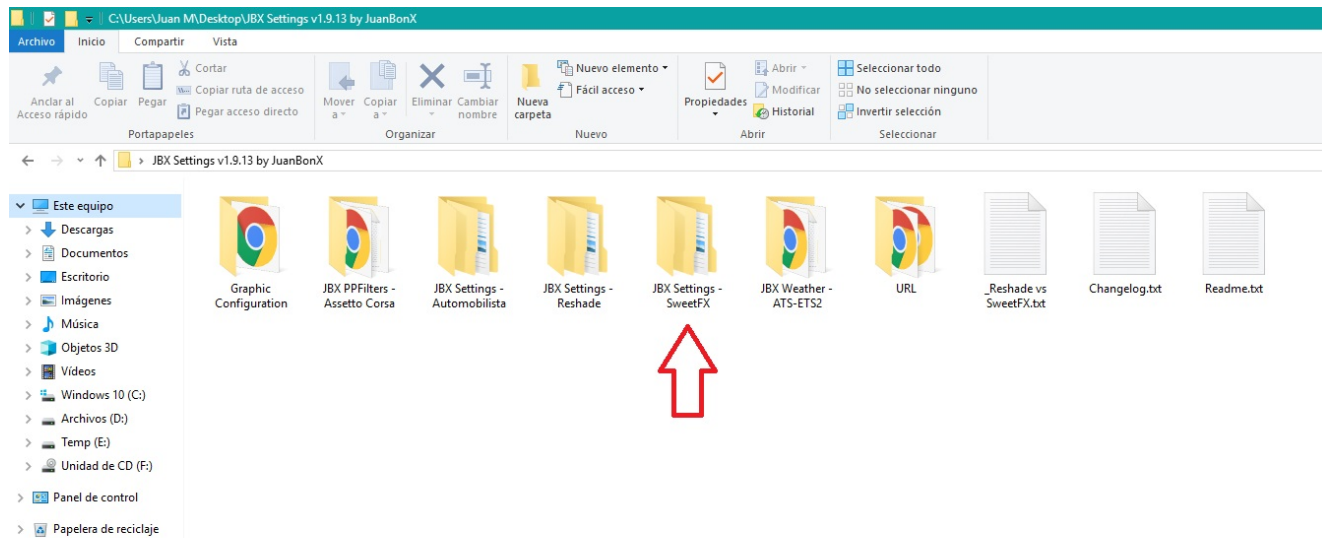
SweetFX + JBX Settings v1.9.8.B - Actualización 13-12-2018

Esta guía de instalación les ayudará a instalar fácilmente JBX Settings en muchos juegos compatibles con SweetFX.

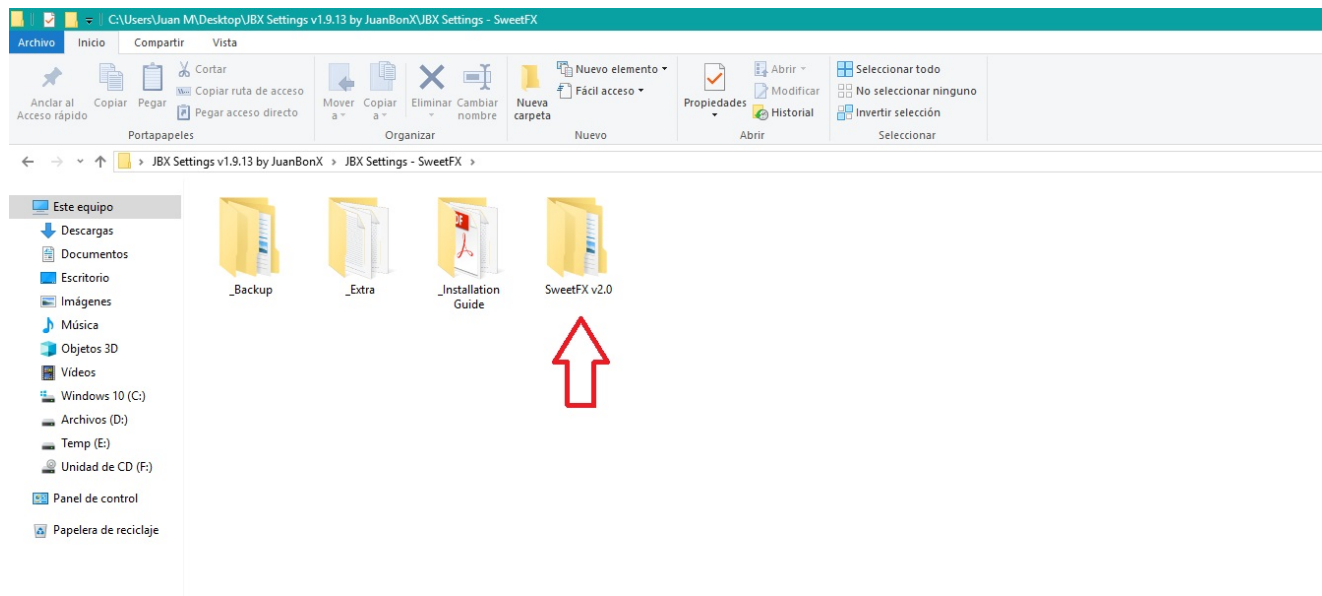
Importante: Usar solo la carpeta de efectos que comparto. Contiene modificaciones y no se debe cambiar o renombrar. **Antes de proceder con la instalación debemos eliminar todos los archivos anteriores de SweetFX.**

Pasos a seguir:

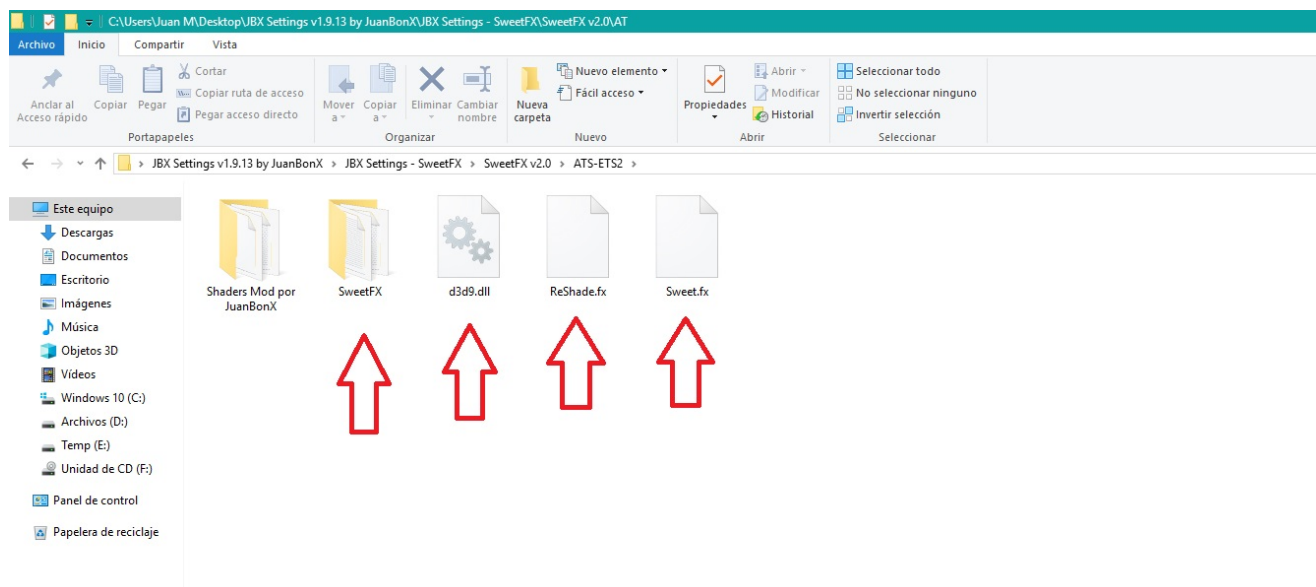
1.) Ir a la siguiente carpeta para seleccionar la versión de SweetFX que necesite instalar



2.) Hay 1 versión de SweetFX disponible.



3.) Copiamos los siguientes archivos requeridos* en la carpeta correcta del juego:



Nota: El paso 3 es para ATS y ETS2. Para Instalar SweetFX en otros juegos deben seleccionar la API de renderizado compatible en la carpeta _Backup.

Ejemplo:

dxgi.dll,
d3d9.dll,
opengl32.dll

Importante: Solo copiar una API de Renderizado. La compatible con el juego. **No Todas!!!**

Ubicación de los archivos y la API compatible en 14 juegos (Steam)

Assetto Corsa: Steam\steamapps\common\assetto corsa dxgi.dll en 64bits
ETS2: Steam\steamapps\common\Euro Truck Simulator 2\bin\win_x64 d3d9.dll en 64bits
ATS: Steam\steamapps\common\American Truck Simulator\bin\win_x64 d3d9.dll en 64bits
Farming Simulator 17: Steam\steamapps\common\Farming Simulator 17\x64 opengl32.dll en 64bits
Farming Simulator 19: Steam\steamapps\common\Farming Simulator 19\x64 dxgi.dll en 64bits
FIFA 18: Steam\steamapps\common\FIFA 18 dxgi.dll en 64bits
Grand Theft Auto V: Steam\steamapps\common\Grand Theft Auto V dxgi.dll en 64bits
GTR2 FIA: Steam\steamapps\common\GTR 2 - FIA GT Racing Game d3d9.dll en 32bits
MotoGP 17: Steam\steamapps\common\MotoGP™17 dxgi.dll en 64bits
Pro Evolution Soccer 2018: Steam\steamapps\common\Pro Evolution Soccer 2018 dxgi.dll en 64bits
Project CARS: Steam\steamapps\common\Project CARS dxgi.dll en 64bits
Project CARS 2: Steam\steamapps\common\Project CARS 2 dxgi.dll en 64bits
Pure Farming 2018: Steam\steamapps\common\PureFarming dxgi.dll en 64bits
Spintires MudRunner: Steam\steamapps\common\Spintires MudRunner d3d9.dll en 32bits

Al terminar de copiar los archivos iniciamos el juego. **Instalación finalizada!!!**

La tecla para activar y desactivar SweetFX es **INSERT**.

Los 5 Efectos Modificados + SMAA. Recomiendo activar AntiAliasing SMAA para ATS/ETS2, Farming Simulator 17 y Spintires. Desactivar para otros juegos.

```
28 ----
29
30 This is a preview release meant to allow users to beta test SweetFXs 2.0 new injector called ReShade.
31 More features, bugfixes and performance optimizations will come before release.
32
33 Hope you enjoy SweetFX and ReShade.
34 - CeeJay.dk
35
36 /*-----
37 / Choose effects
38 /-----*/
39 // Effects are listed in the order that they are applied.
40 // Set to 1 for ON or 0 for OFF
41 #define USE_CURVES 1 //[0 or 1] Curves : Contrast adjustments using S-curves.
42 #define USE_DFX 1 //[0 or 1] Cineon DFX : Should make the image look like it's been converted to DXP Cineon - basically it's another movie-like look :
43 #define USE_SMAA 1 //[0 or 1] SMAA Anti-aliasing : Smoothens jagged lines using the SMAA technique.
44 #define USE_FXAA 0 //[0 or 1] FXAA Anti-aliasing : Smoothens jagged lines using the FXAA technique.
45 #define USE_LIFTGAMMAGAIN 1 //[0 or 1] Lift Gamma Gain : Adjust brightness and color of shadows, midtones and highlights.
46 #define USE_LUMASHARPEN 1 //[0 or 1] LumaSharpen : Sharpens the image.
47 #define USE_TONEMAP 1 //[0 or 1] Tonemap : Adjust gamma, exposure, saturation, bleach and defog. (may cause clipping)
48
49
50 /*-----
51 / DFX settings
52 /-----*/
53 #define Red 8.0 //[1.0 to 15.0]
54 #define Green 8.0 //[1.0 to 15.0]
55 #define Blue 8.0 //[1.0 to 15.0]
56 #define DFX_Contrast -1.5 //[0.0 to 1.0] Adjust the contrast. 0.0 is neutral.
57 #define ColorGamma 2.0 //[0.1 to 2.5] Adjusts the colorfulness of the effect in a manner similar to Vibrance. 1.0 is neutral.
58 #define DFXSaturation 1.0 //[0.0 to 8.0] Adjust saturation of the effect. 1.0 is neutral.
59 #define RedC 0.30 //[0.60 to 0.20]
60 #define GreenC 0.30 //[0.60 to 0.20]
61 #define BlueC 0.30 //[0.60 to 0.20]
62 #define Blend 0.20 //[0.00 to 1.00] How strong the effect should be.
63
64
65
```

Nota: Para desactivar el efecto SMAA en SweetFX debemos editar el siguiente archivo con Notepad++ (UTF8 sin Bom)

SweetFX\SweetFX_settings.txt

#define USE_SMAA 0 //[0 or 1] SMAA Anti-aliasing : Smoothens jagged lines using the SMAA technique.

Credits: JuanBonX (JBX Settings), CeeJay.dk (SweetFX), Crosire (Reshade)