

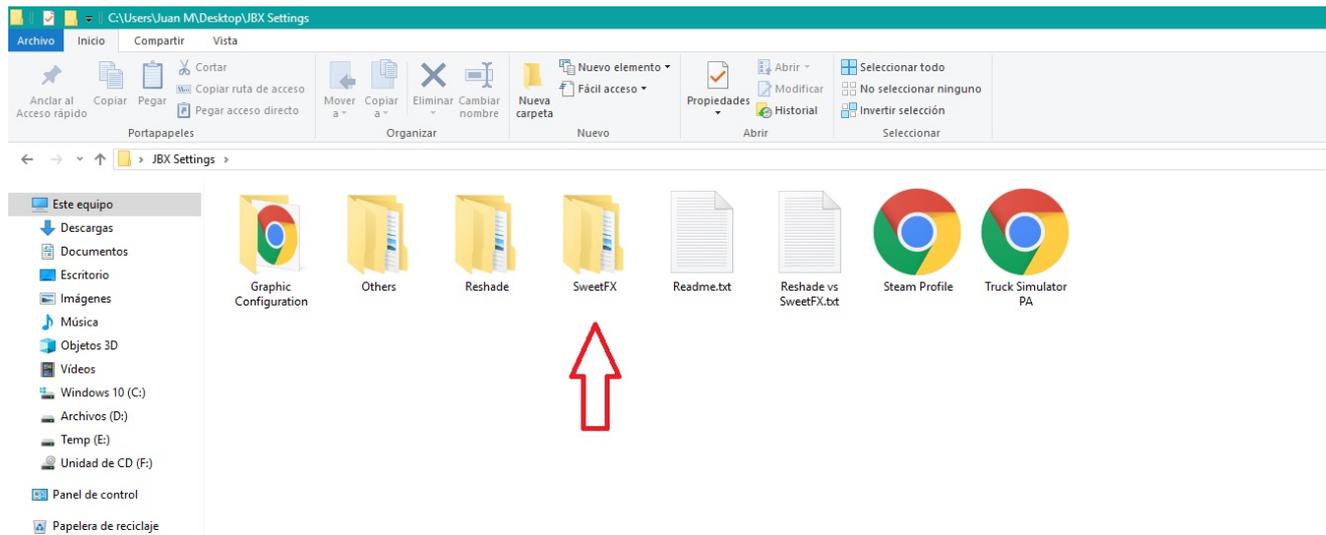
# SweetFX + JBX Settings v1.9.8.H - Actualización 11-7-2019

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

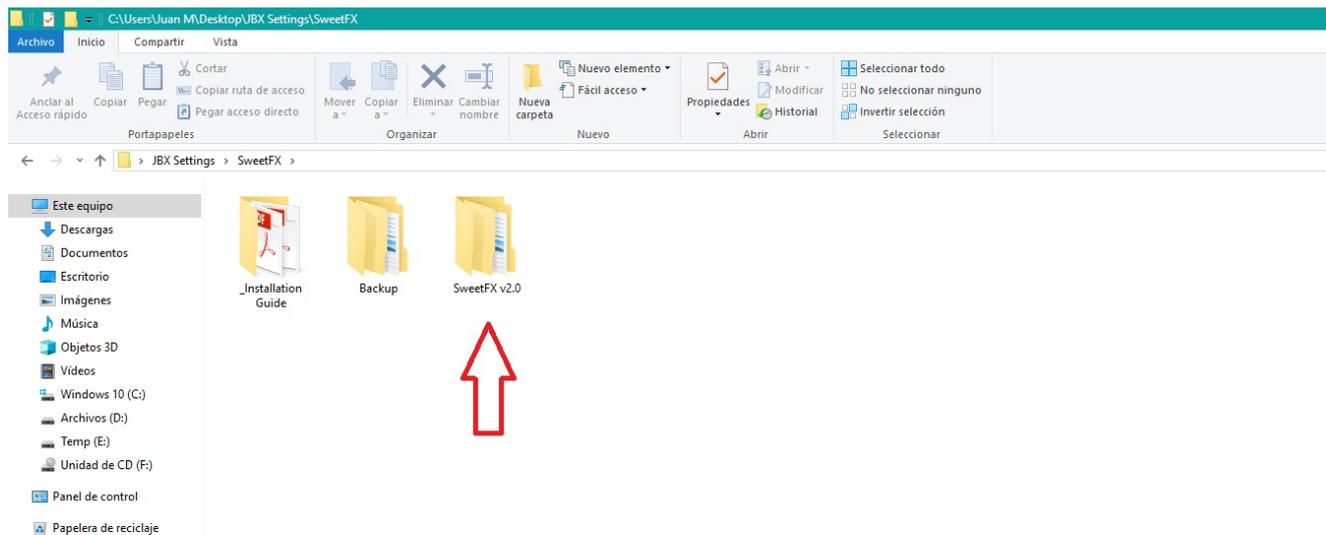
**Importante:** Usar solo la carpeta de efectos que comparto. Contiene modificaciones y no se debe cambiar o renombrar. **Antes de proceder con la instalación eliminar todos los archivos anteriores de SweetFX.**

## Pasos a seguir:

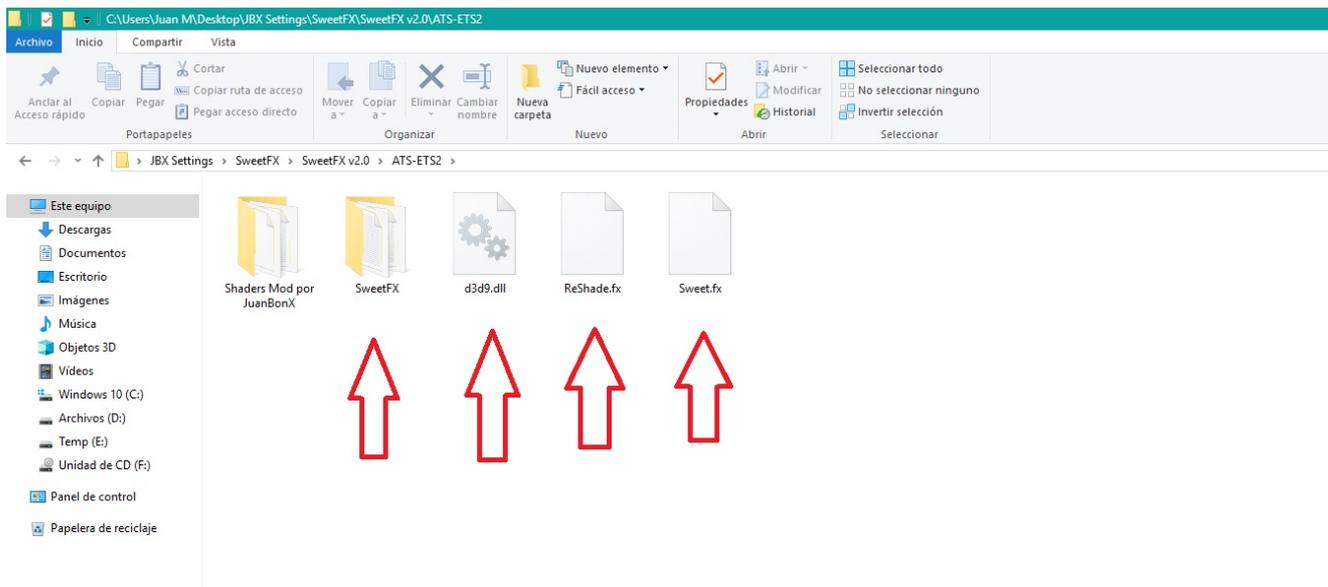
1.) Ir a la siguiente carpeta para seleccionar la versión de SweetFX que necesite instalar



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,  
d3d11.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 16 juegos (Steam)

**Automobilista:** Steam\steamapps\common\Automobilista d3d9.dll en 32bits  
**Assetto Corsa:** Steam\steamapps\common\assetto corsa dxgi.dll en 64bits  
**ETS:** Steam\steamapps\common\Euro Truck Simulator d3d9.dll en 32bits  
**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  
**Pro Evolution Soccer 2018:** Steam\steamapps\common\Pro Evolution Soccer 2018 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  
**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.** El efecto SMAA de SweetFX ayuda a reducir los bordes dentados en el entorno del juego, pero afecta la claridad de los textos en algunos casos.

```
11 Compatible: Con la mayoría de los juegos - With most games
12
13 Features: Better Lighting, Better Color, Better Contrast, Sharpness and Better Color Temperature.
14
15 -----
16
17 Description: The post-processing effects of SweetFX + JBX Settings v1.9.8.G offer more realistic graphics and compatibility with many Games.
18
19 -----
20
21 Important: Always use the modified file DFX.h (SweetFX and eFX) for the correct visual of the effect.
22
23 Path: SweetFX\Shaders\DPX.h
24
25 Note: It is only necessary if you use another SweetFX or eFX package.
26
27 -----
28
29 This is a preview release meant to allow users to beta test SweetFXs 2.0 new injector called ReShade.
30 More features, bugfixes and performance optimizations will come before release.
31
32 Hope you enjoy SweetFX and ReShade.
33 - CeeJay.dk
34
35 /*-----*/
36 /          Choose effects
37 /*-----*/
38 // Effects are listed in the order that they are applied.
39 // Set to 1 for ON or 0 for OFF
40
41 #define USE_DPX          1 //[0 or 1] Cineon DPX : Should make the image look like it's been converted to DXP Cineon - basically it's another movie-like look
42 #define USE_LIFTGAMMAGAIN 1 //[0 or 1] Lift Gamma Gain : Adjust brightness and color of shadows, midtones and highlights.
43 #define USE_LUMASHARPEN  1 //[0 or 1] LumaSharpen : Sharpens the image.
44 #define USE_TONEMAP      1 //[0 or 1] Tonemap : Adjust gamma, exposure, saturation, bleach and defog. (may cause clipping)
45 #define USE_VIBRANCE     1 //[0 or 1] Vibrance : Intelligently saturates (or desaturates if you use negative values) the pixels depending on their original s
46 #define USE_SMAA        0 //[0 or 1] SMAA Anti-aliasing : Smoothens jagged lines using the SMAA technique.
47
48
```

**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)