

SCO el focus es la camara (OBS) es mou amb tu

SCA el focus pertany a l'escena

SCO

```
vec4 posFocusSCO = vec4(posFocus, 1.0);  
vec4 P = view * TG * vec4(vertex, 1.0);
```

SCA

```
vec4 posFocusSCA = view * vec4(posFocus, 1.0);  
vec4 P = view * TG * vec4(vertex, 1.0);
```