

Sustituir la linea de vec4 L... POR LO SIGUIENTE (EN EL FRAGMENT SHADER)

```
vec4 posFocusSCO = view * vec4(posFocus, 1.0);  
vec4 L = normalize(posFocusSCO - vertexFS); // Vector entre la posicio del
```

Añadir fuera del main:

```
uniform mat4 view;
```