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);