벡터아트 스타일의 물 텍스쳐와 노말맵을 적용하여 물결과 파도를 구현한다.

파도가 역동적으로 일렁이게끔 하기 위해 버텍스 함수를 추가하고, uv의 x와 y를 이용하여 모든 방향으로 파도를 설정해주었다. 그리고 부드럽게 연결되어 움직이도록 sin() 함수에 넣어주었다.

스페큘러를 적용하여 물 표면에 빛이 더욱 자연스럽게 산란되도록 했다. 스페큘러는 블린 퐁 공식을 이용했다. 빛이 반사되는 편이 아예 없는 것보다 역동적이고 자연스럽게 보일 것이라 생각하였다.

[결과]

https://rito15.github.io/posts/water-shader/#%ED%8C%8C%EB%8F%84-%EB%A7%8C%EB%93%A4%EA%B8%B0