屏幕后期特效之水波纹

波动方程：

y=Asin(ωx+φ)

φ：决定波形与X轴位置关系或横向移动距离（左加右减）

ω：决定周期（[最小正周期](https://baike.baidu.com/item/%E6%9C%80%E5%B0%8F%E6%AD%A3%E5%91%A8%E6%9C%9F)T=2π/∣ω∣）

A：决定峰值（即纵向拉伸压缩的倍数）