# 5.11 像素着色器阶段

像素着色器（Pixel shader）是由我们编写的在GPU上执行的程序。像素着色器会处理每个像素片段（pixel fragment），它的输入是插值后的顶点属性，由此计算出一个颜色。像素着色器可以非常简单地输出一个颜色，也可以很复杂，例如实现逐像素光照、反射和阴影等效果。