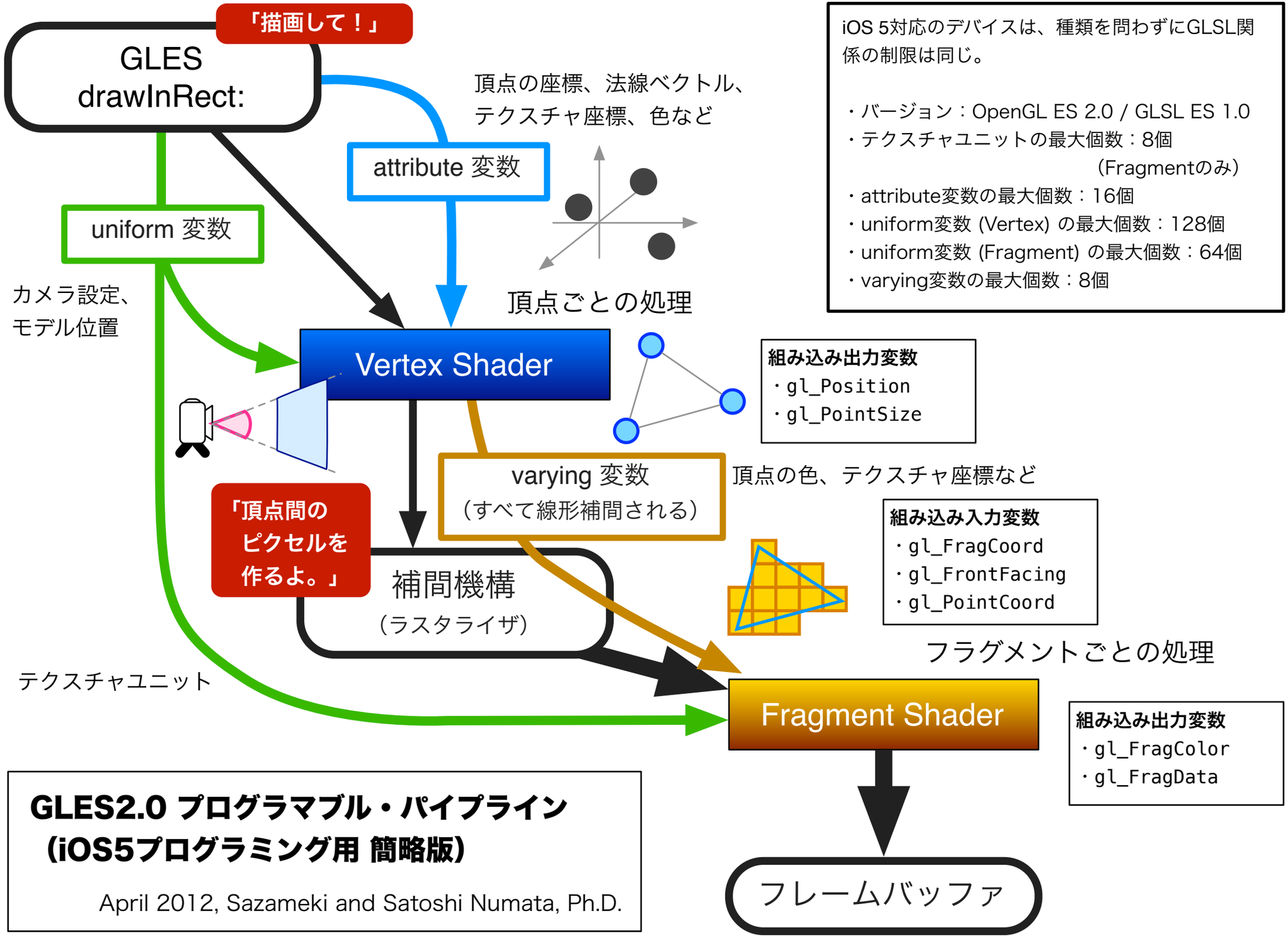

iOS 5対応のデバイスは、種類を問わずにGLSL関係の制限は同じ。

- バージョン：OpenGL ES 2.0 / GLSL ES 1.0
- テクスチャユニットの最大個数：8個（Fragmentのみ）
- attribute変数の最大個数：16個
- uniform変数 (Vertex) の最大個数：128個
- uniform変数 (Fragment) の最大個数：64個
- varying変数の最大個数：8個

GLES2.0 プログラマブル・パイプライン
（iOS5プログラミング用 簡略版）

April 2012, Sazameki and Satoshi Numata, Ph.D.