

Local Storage	256KB
Dispatcher	16KB
Shader 0	12KB
Shader 1	12KB
Shader 2	12KB
Shader 3	12KB
Local Shader Memory	88KB
Data Block 0	16KB
Data Block 1	16KB
Data Block 2	16KB
Data Block 3	16KB
Data Block 4	16KB
Data Block 5	16KB