cocos\2d\renderer\batcher-2d.ts 合批处理逻辑

cocos\2d\renderer\static-vb-accessor.ts 静态内存加速

所有的2d渲染对象是否能合批 受到 静态内存 bid 的影响 所以对象池里面的节点尽可能的同时去申请内存保证能经可能的在同一bid下面 同时相同bid 放一起这样才能合批

