1. 开通GPU instance，原理是使用相同shader的不同物体，在发到GPU前会进行合批，GPU对同一个mesh绘制多次，每一个物体的物体到世界矩阵不同，为了解决这个问题，在buffer中，会缓存一个矩阵数组，每一个instance有自己的下标，从而减少batch.
2. 优化：使用同一个材质，只有颜色不同，对每个物体挂一个脚本进行颜色赋值，使得每个顶点取颜色的时候，通过下标取，不破坏GPU Instance，不破坏合批。
3. URP把所有的光照在一个pass中进行处理