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