Необходимо модернизировать метод meshToBoundCenter класса Site3dThree (файл кода прилагается) под более общие случаи и написать демонстрационный пример, в котором отображается модель (прилагается к заданию), к ней применяется данный метод и для наглядности можно отобразить Bounding Box’ы вокруг всех мешей модели, они должны отобразиться, ровно обтекая соответствующие меши, а не летать где-то за их пределами.

Данный метод убирает смещение геометрического центра всех мешей объекта three.js. Ключевая операция над геометрией меша geometry.center(). Однако, эта операция требует изменения в позиции меша. Сейчас данный метод не учитывает то, что у родителей меша могут быть заданы различные смещения, вращения, масштабирования.

Для начала работы рекомендуем развернуть архив <https://github.com/mrdoob/three.js/archive/master.zip> на локальном сервере, найти пример загрузки glb файла и на базе этого примера выполнить данное задание.

Документация к three.js - <https://threejs.org/docs/index.html#manual/en/introduction/Creating-a-scene>.