* **NoiseFileManager：**

1. (2015.7.22)支持纯粹加载文件到vector<char>；导出文件(vector<char>)
2. (2015.7.22加载stl文件，要求输入vertex\index\normal\info 的buffer指针。
3. (2015.8.2)新增导入/导出 NOISELAYER切层文件，自己瞎编的一个格式，详情参阅下一部分的 2015.7.30 NoiseUtSlicer
4. 在读取二进制文件的时候不要用析取器">>"，这个会自动解析数据并转码，跟标准流是一样的。但在读取ASCII文本的时候析取器会很方便。

**————2015.7.22————**

**加载STL**

唔，想不到在VB里面实现很容易的东西在c++还有那么多手尾。加载主要还是用ifstream，然而是一个一个char的读。之后reinterpret的时候又出问题了，把4个char合成一个int或者float的时候，本来想着是用位移再合并。然后在类型转换的时候还是出了问题，static\_cast之类的会做处理，不是单纯的复制二进制，所以4char合1float的时候还是用到了memcpy。

然后还有一个坑爹的地方，float或者int那种东西的储存大部分机器都是低位在前，跟人类思维有点不同...坑死了.....结果移位是把最后一个char移到最前。

int tmpInt = static\_cast<int>(c1) | static\_cast<int>(c2) << 8 | static\_cast<int>(c3) << 16 | static\_cast<int>(c4) << 24;

STL的构造：（百度百科）

二进制STL文件用固定的字节数来给出三角面片的几何信息。

文件起始的80个字节是文件头，用于存贮文件名；

紧接着用 4 个字节的整数来描述模型的三角面片个数，

后面逐个给出每个三角面片的几何信息。每个三角面片占用固定的50个字节，依次是 :

3个4字节浮点数(角面片的法矢量)

3个4字节浮点数(1顶点的坐标)

3个4字节浮点数(2顶点的坐标)

3个4字节浮点数(3顶点的坐标)

三角面片的最后2个字节用来描述三角面片的属性信息。

一个完整二进制STL文件的大小为三角形面片数乘以 50再加上84个字节。

**最后，上图**

