



Idee: Langer Zylinder der nach einer Spirale aufgebaut wird.

Problem: immer gleicher Angle für die Zylinderabschnitte.



Trotzdem gelernt:

Konvertieren verschiedener Typen:

- ofPolyLine -> ofPath

```
ofPolyline randomPoly;  
    ofPath path;  
    for (size_t i = 1; i < randomPoly.size(); ++i) {  
        path.lineTo(randomPoly[int(i)].x, randomPoly[int(i)].y);  
    }
```

- ofPoint ist praktisch ein ofVec3f

ofPoint

This class is a typedef (something similar to an alias) to ofVec3f, so it can be used the same way as that class.
