1. המשתנה in\_s הוא סוג של שריד היסטורי – משמש לinjection – צריך לנקות אותו.
2. בסקאלה הראשונה יש רעש זהה בכל הערוצים. רק בסקאלות הגבוהות יש משמעות לרעש שונה לכל ערוץ.
3. לרעש יש ערך ממוצע לפי ערך ה-RGB של התמונה עם קצת שונות.
4. הNoiseamp שולט על עוצמת הרעש, ושולט על הכנסת פרטים לתמונה. סוג של SNR – בפועל RMSE – יש את המידה של הטשטוש בשכבה הקודמת ואז מחשבים את עוצמת הרעש הנדרשת לשכבה הבאה.
5. Upsample לרעש – ניסיון ישן, לא רלוונטי. ניסיון לתת קורלציה מרחבית לרעש.
6. למה עושים deepcopy – אולי יכול לעבוד בלי? אולי יעיל יותר בזיכרון? תמר לא בטוחה.
7. ריפוד – נראה שהוא לפי אפסים ברעש, אלא המשימה היא אנימציה.
8. Rec loss עוזר מאוד לתחילת האימון, בעיקר מבחינת זמנים. יכול שיהיה מעניין לעשות ניסוי ולשים במקום \ בנוסף. לשים לב שהגודל של הלוס לא גדול מדי. שווה לנסות אם מעניין.