1. להדפיס תמונות אמתיות
2. לקרוא קצת על unet, במקום פירמדה. יכול להיות שזה יהיה מעניין.
   1. אם unet יעבוד, הוא יכול על כמה שכבות במקביל ולכן גם ה-LOSS יעבוד אחרת.
   2. אפשר להגדיר LOSS יכול להיות קומבינציה של כמה LOSSים.
   3. יכול להיות מעניין יותר לחקור – אחרי הפירמדה.
3. הרעש הקבוע באיטרציה הראשונה זה באג.
4. כדי לטייל קצת ברעש, אפשר להוסיף רעש עם אמפליטודה חלשה, ואז זה אמור להיות דומה. בנוסף, אפשר לעשות random walk (יש בקוד), ואז נשארים קרובים יחסית ל-Z המקורי. אפשר כבר לחשוב על הכנסה של זה ל-test.
5. במצגת אמצע – לתת דגש על מוטיבציה – בעיקר למה אנחנו רוצים להימנע מ-GAN.
6. כשאין הגדלה של מספר הפיצ'רים בין השכבות, מאתחלים את המשקלים לפי השכבה הקודמת. לממש את זה גם אצלנו.