目的：makeup和demakeup，能忽略掉一部分冗余信息，一定程度上解决了姿态问题

技巧：

1. 这里用了一个特殊的技巧，第一次见，将reference的三个关键点distort成source 的关键点，然后借助两个G生成的图片，构筑了两个目标对。一个是真的化妆对（y，distorted y），一个是假的化妆对（y，G（x，y））。
2. 增加了一个StyleLoss，LS(G, F) = Ex∼PX,yβ∼PY [||G(F(yβ), G(x, yβ ))) yβ ||1]，利用假化妆来作为reference，而去妆的作为原图片，然后再化妆去比较，这里有点类似CycleLoss，但是又不一致，这个感觉更加有意思，而且解释更加合理。
3. 切割训练
4. 这里用了DRN作为结构，而不是UNET