

Pasyeka N.M. The Use of Cognitive Techniques for Accumulation of Teachers' Competence in the Field of Informatics

Some strategic directions of modernization of education are supposed to be the introduction into the learning process the means of information and communication technologies that meet the problems of self-identity in a new social and cultural situations and their manifestation in different areas of development. The use of cognitive techniques for the formation of professional competence of future teachers in terms of cognitive science hexagram is studied. The model of competence of future teachers of Informatics is designed. A systematic analysis of factors influencing the formation of professional competence of students using modern information technology is conducted.

Keywords: information technologies in education, level of cognitive development, professional competence of future teachers, informative competence, professional mobility, criteria of preparation of teachers, cognitive hexagram.

УДК 378.126:7.012 Доц. О.А. Швець, канд. пед. наук – НЛТУ України, м. Львів

АСПЕКТИ ВИКЛАДАННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ДЛЯ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ З ДИЗАЙНУ

Найновіші технології створили надзвичайно зручні умови для втілення проектного задуму та його реалізацію за допомогою комп'ютерної графіки. Тому дизайнеру потрібно навчитися вдало синтезувати ручну та комп'ютерну графіку. Проведено опитування щодо актуальності використання фахівцями з дизайну різноманітних комп'ютерних програм у своїй роботі. Визначено реальний стан обізнаності практикантів-дизайнерів з комп'ютерними програмами в їхній професійній діяльності.

Проаналізовано роботи різних дизайнерських шкіл і показано, що частина з них вважають за необхідне введення комп'ютерних технологій у структуру суміжних дисциплін, а інші – пропонують розвивати курс на "порції" і закріплювати матеріал шляхом практичної роботи професійної спрямованості з використанням графічних пакетів, що відповідають навчальним завданням. Треті – поєднують комп'ютерну графіку з можливостями мультимедіа і розробляють реальні завдання у співдружності з великими комерційними корпораціями.

Ключові слова: дизайнер, дизайн-освіта, комп'ютерна графіка.

Поняття проектною культурою передбачає реалізацію дизайну не лише у формуванні предметного середовища, а й у відповідних дисциплін в освіті – вивчення образотворчих наук, композиції, проектною графіки, кольорознавства, формоутворення, ергономіки тощо. Тому одним з найважливіших етапів у творчості дизайнера є вміння виразити свій задум за допомогою образотворчих засобів, подати його в зрозумілій формі, але без певних умінь і професійних навичок цього досягти неможливо. Фахівець з дизайну має володіти проектним мисленням, що, своєю чергою, пов'язано з проектною культурою – цілісним соціально-культурним виміром науково-технічного прогресу. Найновіші технології створили надзвичайно зручні умови для втілення проектного задуму та його реалізацію за допомогою комп'ютерної графіки, тому дизайнеру потрібно навчитися вдало синтезувати ручну й комп'ютерну графіку. В умовах швидких темпів інформатизації освіти значну роль у формуванні проектною культури дизайнера відіграє комп'ютерна графіка. Застосування комп'ютерних технологій в освітньому процесі навчальних закладів широко обговорюють у вітчизняній і зарубіжній літературі. Теоретичні аспекти проблеми висвітлено у таких напря-

мах: проблеми дизайн-освіти (В.Ф. Прусак, О.І. Генесаретський, В.М. Косів, В.Я. Даниленко), розроблення комп'ютерної технології навчання (О.В. Арєфьєва, Г.К. Селевко, Н.Ф. Тализіна та ін.); застосування нових інформаційних технологій у навчальному процесі (Г.П. Блуднов, Б.С. Гершунський, Б.Ф. Ломов, С.М. Разінкіна, А.В. Соловов, О.К. Тихомиров та ін.

Для вітчизняної дизайн-освіти корисним буде аналіз світового досвіду вивчення комп'ютерної графіки. Незважаючи на значну кількість наукових праць, присвячених проблемам інформатизації освіти, залишається недостатньо дослідженим аспект комп'ютеризації дизайн-освіти, хоч досвід використання комп'ютерної техніки в дизайні зростає з кожним роком. Для цього буде потрібно проаналізувати реальний стан обізнаності фахівців-дизайнерів з комп'ютерними програмами для їхньої професійної діяльності та визначити особливості викладання комп'ютерної графіки в Україні та за кордоном.

Велика кількість вищих навчальних закладів на сьогодні готує фахівців з дизайну. Традиційною дизайн-освітою опікується "кузня" дизайнерів – Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Не менш знані ВНЗ Києва, такі як: Київський національний університет технологій та дизайну, Інститут реклами, Інститут ландшафтного дизайну, інститут дизайну і моди Київського національного університету культури і мистецтв, Київський державний інститут декоративно-прикладного мистецтва і дизайну ім. М. Бойчука. Львівська школа представлена одразу п'ятьма ВНЗ – Національний університет "Львівська політехніка", Львівська національна академія мистецтв, Національний лісотехнічний університет України, Українська академія друкарства, Львівський національний аграрний університет. Наразі утворено більше 30 дизайнерських факультетів і відділень як у державних, так і недержавних навчальних закладах 1-4 рівнів акредитації. Значна кількість таких підрозділів не має належного досвіду, кваліфікованого викладацького складу чи методичного забезпечення. Навіть у навчальних закладах, які набули значного досвіду у підготовці дизайнерів, сьогодні є проблеми, що потребують наукового вирішення [7, с. 8].

Проведено опитування щодо актуальності використання фахівцями з дизайну різноманітних комп'ютерних програм у своїй роботі, (жовтень-листопад 2012 р.) та з'ясовано, що в роки навчання вони отримали недостатню комп'ютерну підготовку.

Метою дослідження було визначити реальний стан обізнаності практикантів-дизайнерів з комп'ютерними програмами в їхній професійній діяльності, а також виявити основні проблеми, що постають перед молодими фахівцями в процесі їх працевлаштування після закінчення ВНЗ, а саме через одну з основних вимог працедавців, що стосується володіння комп'ютерними програмами. Цільова аудиторія: спеціалісти, які працюють у сфері дизайну.

Орієнтувалися на випускників ВНЗ, які працюють за спеціальністю і мають певний стаж роботи, тому анкети були розповсюджені у виробничих фірмах і проектних студіях Львова і Києва. Всього було опитано 40 спеціалістів, які працюють у сфері дизайну. Анкета містила 12 запитань з можливими варіантами відповідей. Дизайнери відповіли позитивно на запитання "Чи користується в своїй роботі проектною графікою?" і на запитання "Чи володієте ком-

п'ютерними програмами?". Запитання "Які саме комп'ютерні програми Ви застосовуєте в своїй роботі?" виявило, що 20 опитаних володіють одразу кількома програмами. Такі програми для поліграфії були названі: CorelDRAW – 12 осіб, AdobePhotoshop – 20 осіб, Adobe Illustrator – 8 осіб, PageMaker – 2 особи. Для 3D моделювання і анімації застосовують програми Autodesk 3ds Max – 6 осіб, SketchUp – 2 особи.

Серед спеціалізованих програм для дизайну та виробництва меблів, програми PRO100 використовують 8 осіб, Carat – 6 осіб; BestCut, 3CAD, MediaDesign, Design – по 2 особи. На запитання "Чи вивчали Ви спеціалізовані комп'ютерні програми для Вашої роботи самостійно?" всі опитані відповіли позитивно. Позитивною була відповідь усіх анкетованих і на запитання "Чи вважаєте необхідним підвищення власного рівня знань з комп'ютерної графіки?". На запитання "Чи пов'яжете свій професійний успіх з оволодінням комп'ютерними програмами під час навчання у ВНЗ?" отримали доволі несподівані відповіді. Лише 17 респондентів зі 40 відповіли позитивно, решта зазначили, що оволоділи спеціалізованими комп'ютерними програмами під час стажування або безпосередньо в процесі роботи. Всі респонденти користуються в своїй роботі ручною проектною графікою, особливо на стадії ескізування, деякі проекти виконують тільки в ручній графіці, особливо якщо це є умовою конкурсу. Більшість опитованих зазначили, що в своїй роботі мають досконало знати комп'ютерні програми, які є найбільш зручними для виконання того чи іншого виду діяльності.

Фахівці-дизайнери підтвердили необхідність підвищення власного рівня знань з комп'ютерної графіки, оскільки постійно з'являються нові версії потрібних їм робочих програм і зовсім нові програми, але відзначалось, що це дуже важко зробити без відриву від виробництва. Незважаючи на те, що роботодавці зацікавлені в підвищенні кваліфікації своїх працівників і постійно це декларують, більшість із них беруть на роботу працівників з обов'язковою умовою знань комп'ютерних програм. Насправді мало хто з них відправляють своїх працівників на курси вивчення певних програм. Найрозвиненіша така практика в тих фірмах, де працівники користуються власними фірмовими програмами. У таких випадках роботодавець зацікавлений у стажуванні, де безпосередньо майбутній працівник досконало вивчає всі аспекти роботи з потрібною програмою.

Дизайнери інтер'єрів найбільш ефективними вважали програми 3 d Max, CorelDRAW, AdobePhotoshop і Adobe Illustrator, а дизайнери і конструктори меблів – PRO100, BestCut, 3CAD та спеціалізовані програми, розроблені саме для їх фірм (Carat, MediaDesign та Komandor Designe). Дослідження показало, що сучасна робота у сфері дизайну потребує оволодіння та глибокого знання комп'ютерних програм. З одного боку, важливими є базові знання з проектною (ручною) та комп'ютерною графіки, які вивчають у всіх дизайнерських навчальних закладах, а з іншого, – мотивація, висока працездатність і саморозвиток, оскільки потрібні знання можна отримати за допомогою стажування чи курсів.

Аналіз роботи різних дизайнерських шкіл [2-6] показав, що частина з них вважають за необхідне введення комп'ютерних технологій у структуру суміжних дисциплін, а інші – пропонують розбивати курс на "порції" і закріплювати матеріал шляхом практичної роботи професійної спрямованості з використан-

ням графічних пакетів, що відповідають навчальним завданням. Треті – поєднують комп'ютерну графіку з можливостями мультимедіа і розробляють реальні завдання у співдружності з великими комерційними корпораціями. Англійські педагоги Д. Барклі і Д. Пітт перераховують такі вимоги до професійної підготовки дизайнерів: сприйнятливість, інтерес до світу речей, до його різноманіття та єдності; тямущість, здатність до узагальнення; автономність, незалежність характеру; здатність до спілкування з широким колом людей, і не тільки в особистому, мовному контакті, а й за допомогою письмових текстів, малюнків, схем, креслень тощо; схильність до аналітичної та дослідницької роботи; дисциплінованість, наполегливість, старанність; готовність ставити й вирішувати проблеми, ментальна активність; уміння планувати свою діяльність; здатність критично оцінювати її результати, а також результати виконання іншими проєктів і виробів; здатність до самоствердження, вміння переконувати; почуття відповідальності перед суспільством за справу, яку виконуєш [2].

Міжнародна Школа Дизайну (International Design School), яка має філії у Лондоні, Москві та Санкт-Петербурзі, приймає до своїх стін бажаючих отримати знання та диплом за спеціальностями "Дизайн інтер'єру", "Декорування інтер'єру", "Ландшафтний дизайн", "Графічний дизайн та реклама". Спеціальність "Дизайн інтер'єру" представлена в двох видах: очне та дистанційне навчання. Обидві форми навчання включають курс комп'ютерного проектування (ArchiCAD) та часткове знайомство з графічним редактором Photoshop. У виші проводять консультації з різних видів побудови, подачі, подання необхідних текстур, фактур, надають допомогу в проектуванні вбудованих меблів, розсувних дверей, гардеробних тощо та у підготовці презентації проєкту [3]. Проєктна візуалізація спеціальності "Дизайн інтер'єра" у Міжнародній Школі Дизайну реалізується за допомогою програми ArchiCAD. Ми вважаємо позитивним детальне вивчення цієї програми. Але, на нашу думку, це недостатня база для дизайнера-професіонала.

Європейська Школа Дизайну (European Design School), що знаходиться у Києві, зацікавила нас однією зі спеціально розроблених програм під назвою "Дизайн інтер'єру – Професіонал". Курс поділено на два рівні – "Базовий" і "Практик". У перший рівень (теоретична частина курсу) включено таку дисципліну як "Основи комп'ютерної графіки", з якої вивчають програми ArchiCAD, ArtlantisRender та 3D Max. Другий рівень (практична частина курсу) охоплює ті ж самі ArchiCAD і 3D Max як складові дисципліни "Робота в графічних редакторах". Окрім цього, в Європейській Школі Дизайну пропонується спеціальний курс "3D Max. Візуалізація". Він орієнтований на роботу з інтер'єром та екстер'єром і покликаний допомагати дизайнерам і архітекторам у реалізації найсмисливіших ідей. З величезного набору інструментів 3D Max у Школі вивчають тільки найнеобхідніше, але цілком достатнє для створення професійного зображення. На прикладі реального об'єкта докладно розглядають всі тонкощі роботи з інтер'єрами. Також у курс введено певні завдання в графічному редакторі AdobePhotoshop [2].

Московська філія Британської вищої школи дизайну запрошує на курси з дисциплін "Графічний дизайн", "Дизайн інтер'єру", "Фотографія", "Візуальні

комунікації", "Дизайн одягу", "Дизайн в інтерактивному середовищі", "Дизайн-менеджмент", "Ілюстрація", "Дизайн періодичних видань", "Fashion Business", "Шрифти і типографіка", "Fashion Communication", "Брендинг", "Fashion Styling", "Моушн дизайн". Курс "Дизайн інтер'єру" з проектування житлових і громадських інтер'єрів тривалістю 2 роки (4 навчальних семестри) призначений для перекваліфікації слухачів, які не мають профільної освіти чи досвіду роботи, але хотіли б отримати професію дизайнера інтер'єру. Розроблена навчальна програма є першою сходинкою, що дає змогу отримати необхідні теоретичні знання і практичні навички для успішної роботи в галузі дизайну житлових і громадських приміщень. У другому семестрі слухачі цього курсу вивчають дисципліну "CAD-системи для проектування інтер'єру", упродовж третього семестру – "3ds Max для проектування інтер'єру" [5].

У Московській державній художньо-промисловій академії ім. С.Г. Строганова є факультет дизайну, який має кафедри графічного, промислового дизайну, дизайну транспортних засобів, середовища, текстилю, меблів. Окремо представлено кафедру "Художнє проектування інтер'єрів" на факультеті монументально-декоративного та прикладного мистецтва. У цьому навчальному закладі з дисципліни "Комп'ютерна графіка" вивчають програми Adobe Photoshop та CorelRAW, а також 3ds Max власне для самого проектування інтер'єрів [4].

Санкт-Петербурзька школа дизайну виділяє такі вимоги до професійної підготовки дизайнера: створення нових, прогресивних проектних рішень, нестандартних ідей, образів, спрямованих на формування своїх оригінальних концепцій формотворення; постановка проблеми в комплексно-експериментальних розробленнях і пропозиція гнучких, багатоваріантних рішень, мобілізація здатності формувати естетичну цінність проектів за допомогою нестандартного образного мислення. Володіючи таким мисленням, дизайнер створює збірний образ із різних галузей знань, переносячи свій досвід, закодований в образах, на предмети і явища професійної діяльності [6]. Для студентів, які вивчають дизайн середовища, викладають дисципліну "Комп'ютерні технології в дизайні середовища". Курс цієї дисципліни розрахований на вивчення студентами сучасних методів проектування та представлення проектних матеріалів у мультимедійній формі, що обумовлено сучасними тенденціями в галузі архітектури і дизайну. Курс містить такі розділи: основи архітектурно-дизайнерського проектування в програмі ArchiCAD; основи візуалізації та анімації в середовищі 3D Max; основи програми Adobe Premiere і підготовка мультимедійної частини проектних матеріалів; додаткові способи і методи подачі проектних матеріалів. Окрім цього, у цьому ВНЗ передбачено спеціально розроблений комплекс програм, який об'єднали в дисципліну "Комп'ютерне забезпечення дизайн-проектування". Її мета – набуття студентами теоретичних знань і практичних навичок роботи в комп'ютерних програмах: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, In Design та Adobe Flash – складових сучасної палітри проектного інструментарію дизайнера.

Усі згадані школи дизайну визначають такі завдання щодо професійної підготовки фахівців: розвиток навичок і вмінь дослідницької діяльності, а також уяви, фантазії, асоціативного, просторового та образного мислення; вміння

творчо використовувати знання та навички з інших дисциплін (композиції, малюнка, креслення, живопису тощо) для реалізації проекту; прагнення до використання комп'ютерних технологій для розроблення та подачі дизайнерської ідеї; формування вмінь працювати в колективі і співпрацювати з широким колом людей; розвиток готовності до самоосвіти.

Сьогодні комп'ютерна графіка стає невід'ємною частиною процесу проектування і складовою частиною професійної підготовки дизайнерів, виділяється в окрему навчальну дисципліну. Доступність і різноплановість сучасних графічних програм і редакторів допомагає студентам-дизайнерам розширити свою палітру інструментів у проектній роботі. Проте відведений державним освітнім стандартом час не дає змогу студентам освоїти її в повному обсязі. Тому значну роль відіграє здатність студента-дизайнера до саморозвитку.

Основні завдання щодо професійної підготовки фахівців, які визначають сучасні авторитетні школи дизайну, стосуються розвитку навичок і вмінь дослідницької діяльності, а також уяви, фантазії, асоціативного, просторового та образного мислення; вміння творчо використовувати знання та навички з інших дисциплін (композиції, малюнка, креслення, живопису тощо) для реалізації проекту; використання комп'ютерних технологій для розроблення та подачі дизайнерської ідеї; комунікабельності, готовності до самоосвіти.

Література

1. Кошобинский А.О. Компьютер для художника / А.О. Кошобинский, С.В. Грошев. – М. : Изд-во "Триумф", 2000. – 448 с.
2. Європейська Школа Дизайну. [Електронний ресурс]. – Доступний з http://eds.co.ua/ru/interior_prof.htm.
3. Міжнародна Школа Дизайну. [Електронний ресурс]. – Доступний з <http://designschool.ru/study/interior>.
4. Московська державна художньо-промислова академія ім. С.Г. Строганова. [Електронний ресурс]. – Доступний з <http://www.mghru-rc.ru>.
5. Московська філія Британської вищої школи дизайну. [Електронний ресурс]. – Доступний з <http://www.britishdesign.ru>.
6. Санкт-Петербурзька державна художньо-промислова академія ім. А.Л. Штігліца. [Електронний ресурс]. – Доступний з <http://spbghra.ru/fak.html>.
7. Татіївський П.М. Особливості становлення та перспективи розвитку дизайну в Україні : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. техн. наук: спец. 05.01.03 – Технічна естетика / П.М. Татіївський; Ін-т мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М. Рильського НАН України. – К., 2002. – 20 с.
8. Художественно-педагогическое образование: содержание, проблемы, перспективы : матер. всерос. науч.-практ. конф. – Ростов н/Д : Изд-во Рост. гос. пед. ун-та, 2001. – 382 с.
9. Черкесова І.Г. Проблеми підготовки фахівців вищої школи сфери дизайну в Україні на сучасному етапі розвитку суспільства / І.Г. Черкесова // Освіта, культура, наука як чинники інноваційного розвитку : матер. наук. конф. "Інноваційний розвиток суспільства за умов кроскультурних взаємодій". – Ч. 3. – Суми : Вид-во СОШПО, 2008. – С. 112-114.
10. Яцюк О.Г. Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама / О.Г. Яцюк. – СПб. : Изд-во "БХВ-Петербург", 2004. – 432 с.

Швец Е.А. Аспекти преподавания компьютерной графики в учебном процессе для будущих специалистов по дизайну

Новейшие технологии создали чрезвычайно удобные условия для воплощения проектного замысла и его реализацию с помощью компьютерной графики. Поэтому дизайнеру нужно научиться удачно синтезировать ручную и компьютерную графику. Проведен опрос об актуальности использования специалистами по дизайну различных

компьютерных программ в своей работе. Определено реальное состояние осведомленности практикующих дизайнеров с компьютерными программами в их профессиональной деятельности.

Проанализированы работы различных дизайнерских школ и показано, что часть из них считают необходимым введение компьютерных технологий в структуру смежных дисциплин, а другие – предлагают разбивать курс на "порции" и закреплять материал путем практической работы профессиональной направленности с использованием графических пакетов, соответствующие учебным задачам. Третьи – сочетают компьютерную графику с возможностями мультимедиа и разрабатывают реальные задачи в сотрудничестве с крупными коммерческими корпорациями.

Ключевые слова: дизайнер, дизайн-образование, компьютерная графика.

Shvec O.A. Some Aspects of Teaching Computer Graphics in an Educational Process for Future Specialists in Design

The latest technologies have created very favourable conditions for the implementation of the project with the help of computer graphics. Therefore, the designer must learn to synthesize successfully the manual and computer graphics. We conducted a survey on the relevance of the use of experts in design of various computer programs in their work. The purpose of the study was to determine the real state of knowledge of practicing designers with computer programs in their professional activities. We also conducted the analysis of the various design schools. The analysis revealed the necessity to introduce computer technology into the structure of some disciplines, and others – offer to break a course on "portion" and fix the material by practical work of professional orientation with the use of graphics packages that meet training tasks. The third combine computer graphics with multimedia features and develop realistic objectives with large commercial corporations.

Keywords: designer, design-education, computer graphics.

УДК 75.071.1.021(477.83)

Доц. Ю.В. Ямаш, канд. мистецтвознавства –
НЛТУ України, м. Львів

МОТИВАЦІ ІВАНА ТРУША У ЗВЕРНЕННІ ДО ОБРАЗУ ДЕРЕВА У ЖИВОПИСНИХ ЦИКЛАХ

Досліджено зародження ідеї живописних циклів "Про самоту", "В обіймах снігу", "З життя пнів" Івана Труша. Об'єднані в живописну трилогію цикли займають особливе місце у творчості галицького художника. Дерево як основний персонаж його композицій повстає як персоналізований образ людини, втілення її долі та емоційного та фізичного стану. Звернення до краєвиду, як до одного з найпоширеніших жанрів, – це одна з перших зрозумілих мотивацій художника. Етносередовище, в якому виховувався художник в дитячі роки, народні звичаї та українські обряди, пов'язані з культом дерева, також відіграли певну роль у виникненні тематичної живописної трилогії.

Ключеві слова: художник Іван Труш, живопис, цикли, персоналіфікація, мотивації, жанр, пейзаж, етносередовище.

Пейзаж займає особливе домінуюче місце у творчості Івана Труша. Знавець та аналітик образотворчого мистецтва, перу якого належать численні мистецтвознавчі статті, він прекрасно розуміє значення цього жанру в розвитку європейської та національної культури. Живописні краєвиди Труша вирізняються не тільки віртуозною технікою виконання, вони змістовні. Залежно від циклу, над яким працює художник, відбувається відповідне психологічно-символічне наповнення твору. На відміну від більшості тогочасних провідних пейзажистів, у Трушевих творах відчувається послідовність в обранні мотиву, прагнення працювати широко, не обмежуючись етюдами-нарисами, і створювати величні

епічні полотна-символи, наприклад, "Дніпро" або низку картин та етюдів, які за своєю філософською об'єднувальною канвою складаються в живописні цикли-романи. У пейзажному жанрі митець створив декілька тематичних циклів. Серед них є виняткові, присвячені образів дерева: "Про самоту", "В обіймах снігу", "З життя пнів". Це своєрідна живописна трилогія, де персоналізований образ дерева постає як праобраз долі людини, її емоційного та фізичного стану, почуттів та думок [1].

За своїми відчуттями, метою і завданнями художник дуже близький до імпресіоністів, зокрема Клода Моне, Едуарда Мане, з якими його дуже часто порівнюють як за життя, так і сьогодні [2]. К. Моне один із перших почав послідовно працювати над тематичними циклами. Окремі поширені сюжети збігаються у французького та галицького митців: копиці сіна, мотиви з лататтям, маками, морські краєвиди зі скелями, види Венеції, у якій вони працюють одночасно в 1908 р. [3]. Проте ні французькі імпресіоністи, ні їх послідовники не відводять у своїх творах окремої ролі дереву. К. Моне створює кілька картин із мотивами яблуні, у яких ставить суто живописні завдання. Метод безпосереднього спостереження природи виявляється у творчості французького художника у серії композицій "Тополя". Дерево, як об'єкт зображення, відіграє важливу роль у краєвиді кінця XIX ст. – початку XX ст., лише важливу, але не головну. У багатьох композиціях імпресіоністів дерево виконує роль обрамлення основного об'єкта зображення. І. Труш також рухається в тому напрямку протоптаного стежкою. Прикладом може слугувати славетна картина "Захід сонця в лісі", у якій ліс, дерева відіграють роль обрамлення, тла для основного змістового та емоційного компонента твору – сонця і сонячного проміння. Пізніше спочатку випадково, а потім із логічною послідовністю дерево в його роботах стає не просто персонажем – воно стає героєм чи то етюд-есе, чи то картини-повісті. Цю відмінність від попередників І. Труша в розкритті теми пейзажу помічає М. Голубець: "Він не обмежується, як його учитель Станіславський, ентузіастичним перенесенням на полотно ефектних вирізків природи. Труш не "відписує" своїх пейзажів із природи, – він komponує їх, оповиває власним настроєм і надихає думкою, тобто тим, чого нема в природі, а є тільки в душі оригінальної й творчої індивідуальності. Під тим оглядом краєвиди й квіти Труша є радніше глибоко продуманими поемами, ніж перелітними ліриками-імпресіями. Це різнить Труша від Станіславського й імпресіоністів узагалі" [4].

За свою довгу й багату творчу біографію художник перемалював безліч різних дерев. Трушеві дерево чи кущик – це характер, часом це доля, визначена конкретними обставинами. Він малює безліч краєвидів, у яких зображені дуби, сосни, яблуні, кипариси, смереки, пінії, кипариси, тополі, оливкові дерева, берези. За такого різноманітного сюжетного спектра зображених дерев, улюбленим для нього залишається сосна. Саме сосну й частково березу митець наділяє індивідуальними людськими рисами. Здебільшого саме краєвиди з образом сосни стосуються трилогії. Було б помилковим відкидати припущення, що в пошуках персонажів до згаданих циклів митець міг звертатися до образів інших дерев. В одному з листів художника в переліку робіт І. Труш зазначає картину "Самітня пінія" (33×44 см) [5]. Це свідчить, що митець у вирішенні теми перебував у постійному пошуку і пробував різні варіанти.