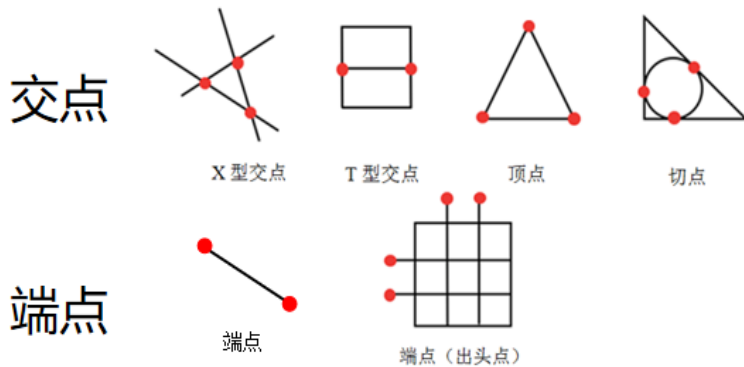


盘点图形数量类中的各种“点”

说到判断推理，要问最头疼的模块，很多考生张口就是：图推。而大多数认为图推难的原因都在于看不出来图形之间的规律。其实对于图推来说，虽然知识点并不多，但可以考查的规律却是千变万化，而其中考频最高的莫过于图形数量类的规律了。今天我们就来盘点一下在考试中常见的各种“点”的考法。

“点”在图形当中有很多种分类，例如交点、切点、顶点、端点等。其中，交点又包括X型交点、T型交点、直线与直线的交点、直线与曲线的交点、图形内部交点、图形边框上的交点以及图形外部交点等；切点包括直线与曲线的切点、曲线与曲线的切点；端点包括端点和出头点.....正因为有了这些不同的“点”，也就给了出题人设置各种规律的机会。目前来说，对于“点”的分类总体分为两大类，即：交点类和端点类，交点类包括X型交点、T型交点、顶点和切点，端点类包括端点和出头点。其中需要大家特别注意的是：端点一般单考，也就是说交点大类与端点类不能一起数。下面我们就通过具体图形来认识一下这些“点”吧：



认识了这些“点”之后，我们应该关注的是，在具体的考试中，这些“点”一般会如何考查大家呢？

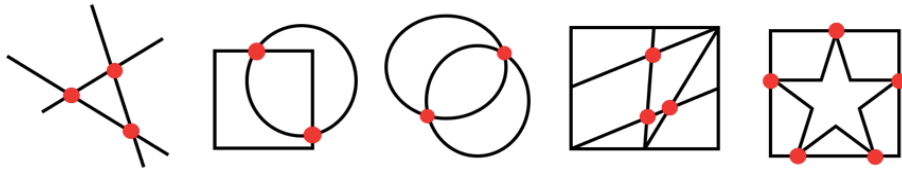


图1

图2

图3

图4

图5

如上图所示，我们将“点”的考法总结如下：①可以考查交点大类的总个数；②可以对于其中某一类交点（X型交点、T型交点、顶点和切点）的个数进行考查；③根据交点的组成，还可以考查直直交点的个数、直曲交点的个数、曲曲交点的个数；④根据交点所在的位置，可以考查图形外部的交点数、图形边框上的交点数、图形内部交点数；⑤端点或出头点的个数；⑥图形交点数与图形其他对象（线、角、面）个数之间的运算等。

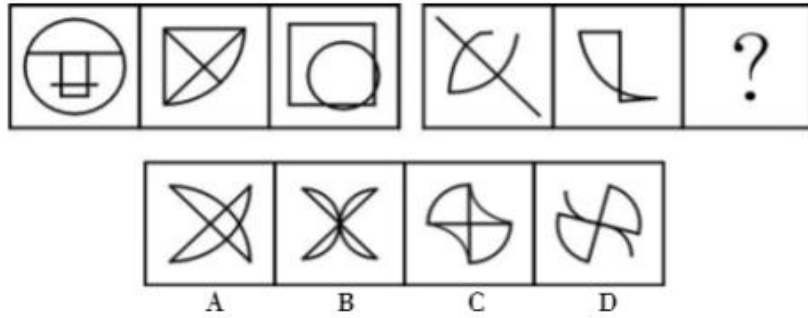
俗话说，光说不练假把式。下面我们就通过三道真题来切实感受下“点”的考法：

【例1】在题干中给出一套图形，其中有五个图，这五个图呈现一定的规律性。选项中有四个图，从中选出唯一的一项作为保持题干中五个图规律性的第六个图。



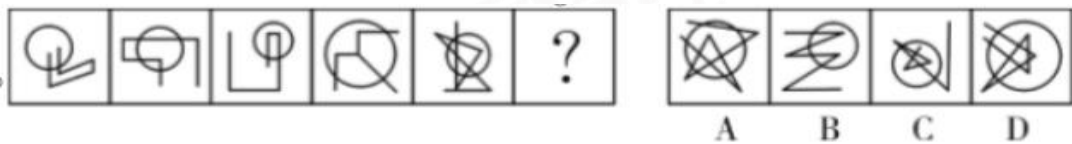
【解析】各图组成元素不同，考虑图形数量类。图形中线条之间存在明显交叉，因此优先数交点数，由于端点不和交点一起数，故交点数分别为1、2、3、4、5个，则答案应选择一个6个交点的，只有B符合，故答案为B。

【例2】从所给的四个选项中，选择最合适的一个，使之呈现一定的规律性：



【解析】各图组成元素不同，考虑图形数量类。图形中线条之间存在明显交叉，且每个图中均包含直线与曲线的交点，因此优先数直曲线的交点数，依次为 2、3、4，根据第一段图形的规律，运用到第二段，前两个图形的直曲线交点仍然为 2、3，因此，问号处应为 4 个直曲线交点的图形，只有 C 项符合，故答案为 C。

【例 3】从所给的四个选项中，选择最合适的一个，使之呈现一定的规律性：



【解析】各图组成元素不同，考虑图形数量类。图形中线条之间存在明显交叉，如果把图形中所有交点都数的话，发现没有规律，仔细观察发现每个图中均包含一个圆，圆内也存在交点数的不同，因此数圆圈内部交点的个数，依次为 0、1、2、3、4，因此问号处的图形应为圆圈内 5 个交点，只有 C 项符合，故答案为 C。

以上只是列举了个别对于“点”的不同考法。近几年的图形题越来越倾向于对以往常规规律的创新，不再拘泥于单纯考查“点”的个数了，而是选择在“点”的组成和位置上做文章，以此来迷惑考生。大家只要做到加强联系，对于各种考法都见过、做过，就不用惧怕，毕竟万变不离其宗，我们还是要打好自己的图形基础，多接触一些图形，才能见怪不怪。