

สร้าง กับ

Graphic Object EXCEL

กิติพงษ์ ฤทธิบุตร.

“
**เจอกันอีกครั้งในเรื่อง
ของการใช้งาน Excel และคราว
นี้เราจะมาคุยกันเกี่ยวกับการ
สร้าง graphic object ซึ่งหมาย
ถึงสิ่งอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากตัว
อักษร ไม่ว่าจะเป็นภาพที่มีรูปทรง
แบบเรขาคณิต หรือภาพที่วาด
ขึ้นเอง หรือนำมาจากไฟล์อื่น
ด้วยการใช้เครื่องมือของ Excel
ทั้งการสร้างและแก้ไขภาพ รวมถึง
การเปลี่ยนวิธีการแสดงผล
และการนำภาพเหล่านั้นไปใช้กับ
โปรแกรมอื่น ๆ โดยครอบคลุม
เนื้อหาต่าง ๆ ต่อไปนี้**
“

เครื่องมือสร้างภาพของ Excel

- Excel มีวิธีง่ายๆที่จะใช้สร้างภาพที่มีรูปทรงทางเรขาคณิต เช่นสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม หรือไม้?
- การสร้างภาพที่ต้องการด้วยการวาดเอง จะทำได้อย่างไร?
- ภาพที่สร้างขึ้น สามารถจะเปลี่ยนแปลง แก้ไข ได้อย่างไร?

เปลี่ยนวิธีแสดงผลของ object

- วิธีเลือก object ที่มีชุดคำสั่ง (macro) อยู่ด้วย จะทำได้อย่างไร ?
- มีวิธีแก้ไขไม่ให้ object ที่ใหญ่กว่าซ้อนทับ object ที่เล็กกว่า ได้อย่างไร?
- ถ้าจำเป็นต้องสร้าง object หลายชิ้น เพื่อใช้งานร่วมกัน จะมีวิธีรวม object ต่างๆเหล่านั้นให้เป็นส่วนเดียวกันได้อย่างไร?
- การป้องกันไม่ให้ object เปลี่ยนรูปร่าง เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงขนาดของเซลล์ ที่อยู่ใต้ object ได้อย่างไร?
- จะสามารถสั่งให้โปรแกรมแสดงเวิร์คบุ๊ก ที่มีชาร์ทหรือ object ได้เร็วขึ้นเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงข้อมูลหรือเลื่อนจอภาพได้อย่างไร?

ใช้ Object ร่วมกับโปรแกรมอื่น

- การนำเอาไฟล์ภาพที่สร้างขึ้นจากโปรแกรมอื่น มาใช้ใน Excel จะทำได้อย่างไร?
- ภาพที่สร้างด้วยโปรแกรมอื่น เพื่อนำมาใช้ใน Excel จะทำได้อย่างไร?
- วิธีที่จะเรียกใช้ไฟล์ภาพทั้งไฟล์ จำเป็นต้องทำผ่านคลิปปอร์ดหรือไม่?
- หากต้องการเปลี่ยนแปลงแก้ไข object ที่นำมาจากโปรแกรมอื่นจะทำได้อย่างไร?
- ถ้ามีการย้ายตำแหน่งที่ใช้เก็บไฟล์ต้นฉบับ หรือมีการเปลี่ยนชื่อไฟล์ จะมีผลต่อการเชื่อมโยงกันระหว่างไฟล์กับโปรแกรมที่สร้างไฟล์นั้นหรือไม่?
- มีวิธีที่จะยกเลิกความสัมพันธ์ระหว่างไฟล์ข้อมูลกับโปรแกรมที่สร้างไฟล์นั้นได้อย่างไร?
- ขั้นตอนในการส่งข้อมูลจาก Excel ไปให้กับโปรแกรมอื่น จะทำได้อย่างไร?
- การควบคุม object ที่มีการเชื่อมโยงกับโปรแกรมที่สร้าง object นั้น จะทำได้อย่างไร?

วิธีสร้าง graphic object

การสร้างกราฟด้วย Excel ทำได้ใน 2 ลักษณะคือ การสร้างโดยใช้ข้อมูลในเวิร์กที่ต้องการ หรือสร้างเอาโดยใช้เครื่องมือในการสร้างกราฟ ซึ่งกราฟ ที่สร้างขึ้นโดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ นั้น จะมีลักษณะเป็น graphic object และมีคุณสมบัติโดยทั่วไปเหมือนกับภาพกราฟิกที่สร้างด้วยโปรแกรมกราฟิกอื่น ๆ เพราะฉะนั้นการนำเอา graphic object ไปใช้ หรือแก้ไขเปลี่ยนแปลงด้วยโปรแกรมอื่น ๆ จึงสามารถทำได้

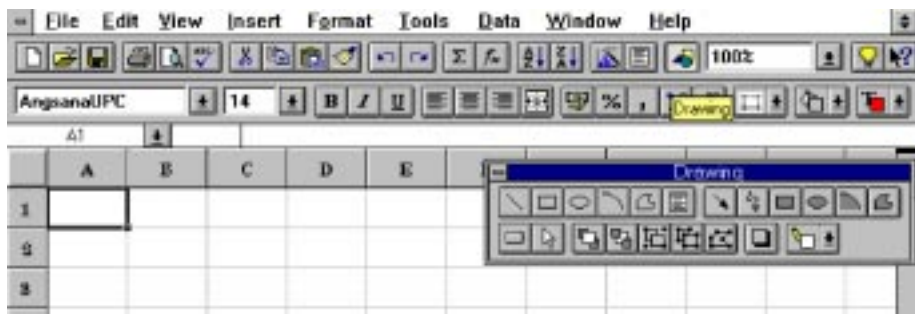
เครื่องมือสร้างภาพของ Excel

ถึงแม้ Excel จะไม่ใช่โปรแกรมกราฟิกที่เชี่ยวชาญ หรือสร้างภาพกราฟิกโดยตรง แต่เครื่องมือที่ได้จัดเตรียมไว้ให้สำหรับการสร้างภาพกราฟิก ก็มีให้ใช้อย่างเพียงพอสำหรับการสร้างภาพพื้นฐาน ภาพที่สร้างขึ้นจะเป็นภาพที่สร้างลอยอยู่ในระดับเหนือชั้นของเวิร์กบุ๊ก ซึ่งหมายความว่ากราฟิกภาพไปมาบนเวิร์กบุ๊ก จะไม่มีผลกระทบต่อข้อมูลต่างๆ ไปชี้ที่เลย

Excel มีวิธีง่ายๆที่จะใช้สร้างภาพที่มีรูปทรงทางเรขาคณิต เช่น ลีเหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม หรือไม้?

ใน Drawing toolbar ของ Excel มีเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างภาพที่มีรูปทรงเรขาคณิต อยู่อย่างครบถ้วน ไม่ว่าจะเป็นเส้นตรง ลีเหลี่ยมต่างๆ วงกลม วงรี หรือเส้นโค้ง ซึ่งการเรียกใช้ Drawing toolbar (รูปที่ 1) ทำได้ด้วยการคลิกเมาส์ที่ปุ่มคำสั่ง Drawing tool ใน Standard toolbar หรือด้วยการเรียกใช้ Toolbars จากเมนู View ส่วนวิธีการง่ายๆที่ใช้ในการสร้างภาพที่มีรูปทรงทางเรขาคณิต สามารถจะทำได้ตามขั้นตอนดังนี้

1. คลิกเมาส์ที่เครื่องมือที่ใช้สร้างภาพในลักษณะที่ต้องการโดยตรง
2. ลากเมาส์ในตำแหน่งที่ต้องการให้



รูปที่ 1 : แสดง Drawing Toolbar ของ Excel ซึ่งสามารถเรียกใช้ได้ด้วยการคลิกเมาส์ที่ไอคอน Drawing Tool ใน Standard Toolbar

แสดงภาพนั้น

การสร้างภาพบางลักษณะที่ไม่มีเครื่องมือที่ใช้สร้างภาพนั้นโดยตรงก็สามารถใช้เครื่องมือที่ใช้สร้างภาพในลักษณะคล้ายกันแทน โดยใช้งานร่วมกับแป้น <Shift> เช่น ถ้าต้องการสร้างภาพสี่เหลี่ยมจัตุรัส ก็ให้กดแป้น <Shift> ค้างไว้ ในขณะที่ลากเมาส์ด้วยเครื่องมือสร้างภาพสี่เหลี่ยมผืนผ้า หรือการใช้เครื่องมือสร้างภาพวงรี ในการสร้างภาพวงกลม ด้วยการกดแป้น <Shift> ในการใช้เครื่องมือสร้างภาพวงรีเป็นต้น

การสร้างภาพที่ต้องการด้วยการวาดเอง จะทำได้อย่างไร?

งานในด้านการสร้างภาพที่แท้จริงก็คือการวาดภาพขึ้นเอง ซึ่งโปรแกรมกราฟิกทุกโปรแกรมจะต้องมีเครื่องมือที่จำเป็นต้องใช้ในการสร้างภาพในลักษณะนี้ให้ด้วย สำหรับ Excel ได้ให้เครื่องมือช่วยสร้างภาพเป็นจำนวน 3 อย่างคือ

- Freehand เป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างภาพ โดยจะทำหน้าที่เหมือนกับ เครื่องมือวาดเช่น ดินสอหรือปากกั้น คือสร้างเส้นที่เกิดจากการลากเมาส์พอยเตอร์
- Freeform เป็นเครื่องมือใช้สร้างเส้นตรง ที่เกิดจากการกำหนดตำแหน่งต้นทางปลายทางด้วยการคลิกเมาส์
- Filled freeform ทำหน้าที่เหมือนกับ Freeform แต่จะมีการเติมสีให้เติมพื้นที่ที่สร้างขึ้นด้วย

สำหรับขั้นตอนในการสร้างภาพด้วยเครื่อง

มือทั้งสามอย่างนั้นติดตั้งนี้

1. คลิกเมาส์ที่เครื่องมือที่ต้องการใช้
2. เลื่อนเมาส์พอยเตอร์ไปที่ตำแหน่งที่ต้องการ
3. ลากเมาส์เพื่อสร้างภาพที่ต้องการ
4. ในกรณีที่ใช้เครื่องมือแบบ Freehand ให้ปล่อยปุ่มเมาส์ที่กดไว้เมื่อสร้างภาพเสร็จ

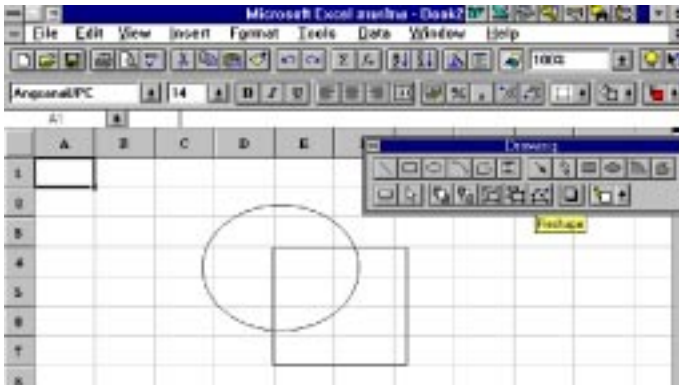
ถ้าเป็นการใช้เครื่องมือแบบ Freeform หรือ Filled Freeform ก็ให้ดับเบิลคลิกเมาส์เมื่อลากเสร็จ แต่ Excel จะจบขั้นตอนการสร้างภาพให้โดยอัตโนมัติ เมื่อคลิกเมาส์ที่จุดเริ่มต้นของการวาด

ภาพที่สร้างขึ้น สามารถจะเปลี่ยนแปลงแก้ไข ได้อย่างไร?

ในการที่จะเปลี่ยนแปลงแก้ไขภาพที่สร้างขึ้นสามารถใช้เครื่องมือที่เรียกว่า Reshape ซึ่งเมื่อเรียกใช้เครื่องมือนี้แล้ว Excel จะเลือกตำแหน่งที่ผู้ใช้งานสามารถจะแก้ไขได้ โดยกำหนดตำแหน่งเหล่านั้นให้บนเส้นของภาพ ซึ่งตำแหน่งที่เลือกไว้นั้นจะเป็นตำแหน่งที่เป็นจุดหักเหของเส้นภาพนั้น เพราะฉะนั้นถ้าต้องการแก้ไขภาพ ก็ทำได้ตามขั้นตอนต่อไป

1. เลือกเส้นที่ต้องการแก้ไข
2. คลิกเมาส์ที่คำสั่ง Reshape ใน Drawing toolbar (รูปที่ 2)

3. เลือกตำแหน่งที่ต้องการแก้ไขแล้วใช้เมาส์ลากไปตามทิศทางที่ต้องการ และเมื่อปล่อยปุ่มเมาส์ที่กดไว้ Excel ก็จะวาดภาพ



รูปที่ 2 : แสดงตำแหน่งของปุ่มคำสั่ง Reshape ใน Drawing Toolbar ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้เพื่อเปลี่ยนแปลงรูปร่างของภาพ



รูปที่ 3 : แสดงตำแหน่งของปุ่มคำสั่ง Drawing Selection ใน Drawing Toolbar ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้เลือก object ที่ต้องการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อ object นั้น มีคำสั่ง macro อยู่ด้วย

นั้นให้ใหม่

เปลี่ยนวิธีแสดงผลของ object

ตามปกติลักษณะการแสดงผลของ graphic object ก็จะเหมือนกับการแสดงผลของชาร์ทที่สร้างจากข้อมูลในเซลล์ของเวิร์คชีท คือต่างก็มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันระหว่างเซลล์ในเวิร์คชีทกับภาพที่สร้างขึ้น แต่ความสัมพันธ์เหล่านี้ก็สามารถจะกำหนดให้เป็นอย่างอื่นได้โดยบางกรณี เพื่อให้การแสดงผลของภาพกราฟิกเป็นไปตามที่ต้องการ

วิธีเลือก object ที่มีชุดคำสั่ง (macro) อยู่ด้วย จะทำได้อย่างไร ?

โดยทั่วไปแล้ว การเลือก object ใน Excel สามารถทำได้ง่าย ๆ ด้วยการคลิกเมาส์ที่ object ที่ต้องการ แต่ในกรณีที่ object ที่มีคำสั่ง macro อยู่ด้วย การคลิกเมาส์ จะเป็นการสั่งให้เรียกใช้ macro แทนการเลือก object ตามปกติ เพราะฉะนั้นในกรณีนี้จึงต้องใช้วิธีอื่นคือใช้ Drawing Selection (รูปที่ 3) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ Excel เตรียมไว้ให้ ใน Drawing toolbar สำหรับเลือก object ที่ต้องการ ไม่ว่าจะ object นั้นจะมีคำสั่ง macro ด้วยหรือไม่ นอกจากนี้ Drawing Selection ยังสามารถใช้เลือก Object หลายๆ ชิ้นได้ด้วย

ส่วนขั้นตอนในการเลือก object โดยใช้เครื่องมือนี้ทำได้โดย

1. คลิกเมาส์ที่ Drawing Selection
2. คลิกเมาส์ที่ Object ที่ต้องการเลือก
3. คลิกเมาส์ที่ Drawing Selection อีกครั้ง เพื่อยกเลิกการใช้งานเครื่องมือนี้

ถ้าต้องการเลือก object หลายๆ ชิ้นที่อยู่ในพื้นที่เดียวกัน ก็ทำได้ด้วยการคลิกเมาส์ที่ Drawing Selection แล้วลากเมาส์เพื่อกำหนดขอบเขตของกลุ่ม object ซึ่งจะมีผลให้ object ที่อยู่ในกรอบที่กำหนดไว้จะถูกเลือกเอาไว้ทั้งหมด เพราะฉะนั้นถ้ามี object บางชิ้นที่ไม่ต้องการเลือกรวมอยู่ในพื้นที่นั้นด้วย ก็ให้กดแป้น <Shift> ในขณะที่คลิกเมาส์ที่ object ที่ต้องการ

ส่วนการยกเลิกการเลือก object ใดๆ ที่เลือกไว้ ก็ทำได้โดยกดแป้น <Shift> ในขณะที่คลิกเมาส์ที่ object นั้น หรือถ้าต้องการยกเลิกการเลือกทั้งหมด ก็ให้คลิกเมาส์ที่

เซลล์ใดเซลล์หนึ่งของเวิร์คบุ๊ก

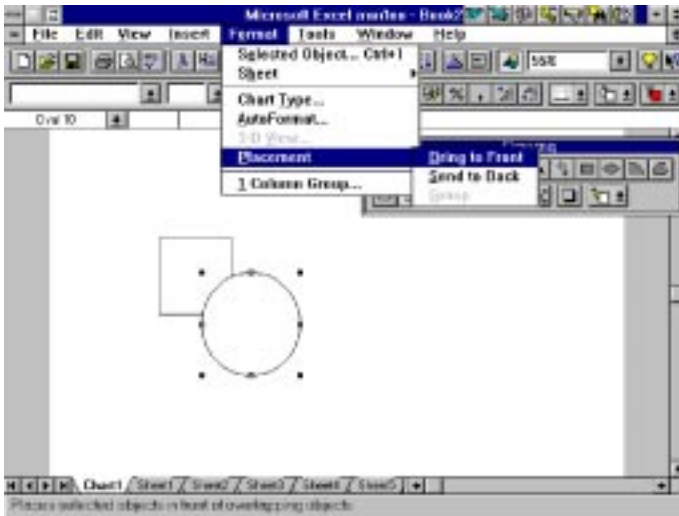
มีวิธีแก้ไขไม่ให้ object ที่ใหญ่กว่าซ้อนทับ object ที่เล็กกว่า ได้อย่างไร?

ในการสร้าง object ที่มีความซับซ้อนมากๆ อาจมีความจำเป็นที่จะต้องสร้าง object หลายๆ ชิ้นเพื่อใช้งานร่วมกัน เช่น อาจต้องสร้าง text box เพื่อแสดงรายละเอียดหรือความหมายบางอย่างเกี่ยวกับ object ที่สร้างไว้ เป็นต้น ซึ่งการสร้าง object หลายๆ ชิ้นเอาไว้ด้วยกัน อาจทำให้มีการซ้อนทับกันได้ และถ้า object ที่ใหญ่กว่าซ้อนทับ object ที่เล็กกว่า ก็อาจจะทำให้ไม่เห็นสิ่งที่แสดงอยู่ใน object ที่ถูกทับเลยก็ได้ ซึ่งการแก้ไขก็คือการให้ object ที่ใหญ่ที่สุดอยู่ด้านล่าง ส่วน object อื่นๆ ที่เล็กกว่าก็ให้ซ้อนอยู่ทางด้านบน ในตำแหน่งที่เหมาะสม ซึ่งจะทำให้สามารถเห็นส่วนประกอบที่สำคัญๆ ของ object ทั้งหมดได้ครบถ้วน

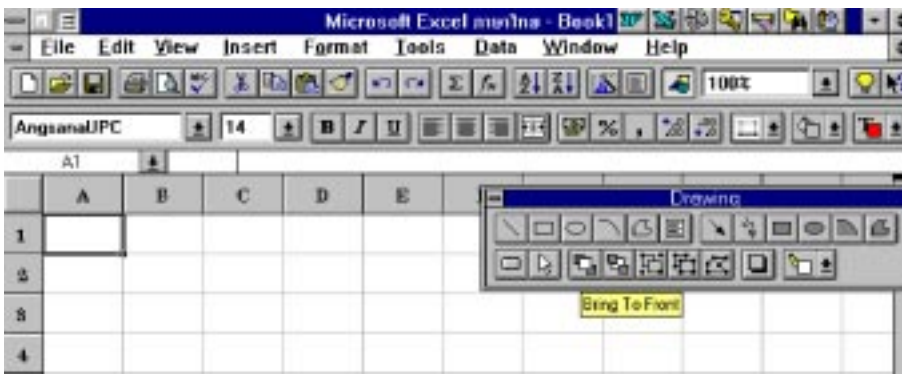
สำหรับขั้นตอนในการจัดลำดับ



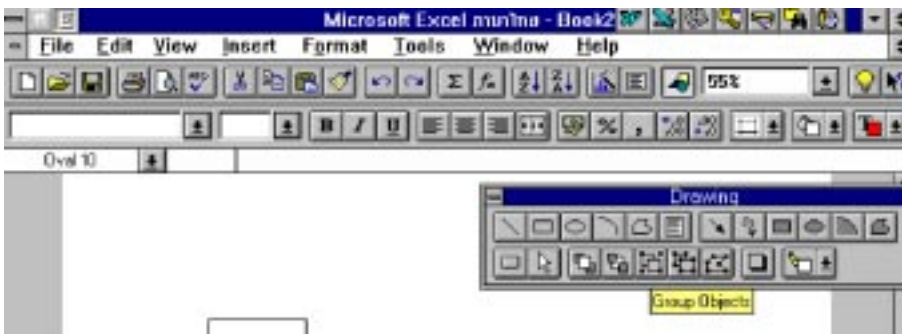
รูปที่ 4 : แสดงตำแหน่งของปุ่มคำสั่ง Send to Back ใน Drawing Toolbar เพื่อใช้ในการสั่งให้ภาพที่ต้องไปซ่อนอยู่ทางด้านหลังของภาพอื่น



รูปที่ 5 : แสดงรายการคำสั่งย่อยของเมนู Format เมื่อมีการเรียกใช้เวิร์กชีตที่เป็นข้อมูลภาพ (chart) ซึ่งจะเรียกรายการย่อยนี้ได้ด้วยการคลิกเมาส์ที่รายการ Format ใน menu bar



รูปที่ 6 : แสดงตำแหน่งของปุ่มคำสั่ง Bring To Front ใน Drawing Toolbar ซึ่งจะทำหน้าที่นำภาพที่อยู่ด้านหลังมาแสดงเอาไว้ด้านหน้าแทน



รูปที่ 7 : แสดงตำแหน่ง Group Objects ใน Drawing Toolbar ซึ่งเป็นคำสั่งที่จะทำหน้าที่รวมเอาภาพต่างๆ ที่ถูกเลือก มาจัดไว้เป็นกลุ่มเดียวกัน

การซ้อนทับของ object ต่างๆ สามารถทำได้ตามนี้

1. เลือก object ที่ใหญ่ที่สุด
2. คลิกเมาส์ที่คำสั่ง Send to Back

(รูปที่ 4) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่เตรียมไว้ให้ใน Drawing toolbar หรือ

เลือกรายการ Placement จากเมนู Format (รูปที่ 5) แล้วเลือกรายการ Send to Back ก็ได้

3. คลิกเมาส์ที่คำสั่ง Bring to Front (รูปที่ 6) ใน Drawing toolbar ที่ object ที่ต้องการให้ซ้อนอยู่ด้านบนสุด หรือใช้คำสั่ง Bring to Front จากรายการ Placement ของเมนู Format ก็ได้

ถ้าจำเป็นต้องสร้าง object หลายชิ้นเพื่อใช้งานร่วมกัน จะมีวิธีรวม object ต่างๆเหล่านั้นให้เป็นส่วนเดียวกันได้อย่างไร?

การสร้าง object ที่มีความซับซ้อน และจำเป็นต้องใช้ object อื่นๆช่วยขยายความหรือให้รายละเอียดบางอย่างนั้น ถ้ามีการเปลี่ยนแปลง แก้ไข บางส่วนของ object หลัก ก็อาจต้องแก้ไข object อื่นๆที่เกี่ยวข้องด้วย ซึ่งทำให้ยุ่งยากในการทำงาน เพราะฉะนั้นการแก้ไขปัญหานี้ก็ทำได้ด้วยการกำหนดให้ object ต่างๆเหล่านั้นเป็นชุดเดียวกัน และจะมีผลให้การจัดการที่ทำการกับ object ใดในกลุ่ม เป็นการจัดการในลักษณะเดียวกันกับ object ทั้งหมดในกลุ่มเดียวกันด้วย เช่น การเคลื่อนย้าย การเปลี่ยนขนาดหรือการจัดรูปแบบการแสดงผลใหม่ เป็นต้น

ส่วนการจัดการให้ object หลายชิ้น อยู่ในกลุ่มเดียวกันนั้น สามารถทำได้ตามขั้นตอนดังนี้

1. เลือก object ที่ต้องการให้อยู่ในกลุ่มเดียวกัน โดยคลิกเมาส์ที่ object เหล่านั้น
2. คลิกเมาส์ที่คำสั่ง Group Objects ซึ่งเป็นเครื่องมือที่อยู่ใน Drawing toolbar (รูปที่ 7) หรือ

เลือกรายการ Group จากรายการ Placement ของเมนู Format

เมื่อต้องการยกเลิกการจัดกลุ่มที่ทำไว้ ก็ให้เลือกกลุ่ม object นั้นแล้วคลิกเมาส์ที่คำสั่ง Ungroup Objects ใน Drawing toolbar (รูปที่ 8) หรือ

ใช้คำสั่ง Ungroup ของรายการ Placement ในเมนู Format

การป้องกันไม่ให้ object เปลี่ยนรูปร่างเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงขนาดของเซลล์ที่อยู่ใต้ object ได้อย่างไร?

เนื่องจาก object และเซลล์ที่อยู่ภายใต้ object มีความสัมพันธ์กันเป็นปกติตามวิธีการทำงานของ Excel ซึ่งหมายความว่า การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะส่วนหนึ่งส่วนใดจะมีผลกระทบต่ออีกส่วนหนึ่งเสมอ



รูปที่ 8 : แสดงตำแหน่งของปุ่มคำสั่ง Ungroup Objects ใน Drawing Toolbar ซึ่งสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการแยกภาพที่รวมกลุ่มกันไว้ ออกเป็นอิสระต่อกัน

เพื่อเป็นการรักษาความเชื่อมโยงระหว่างส่วนประกอบของภาพกับเซลล์ของชีท

ถ้าต้องการให้ object เปลี่ยนแปลงตามการเปลี่ยนแปลงของเซลล์ หรือยกเลิกการเชื่อมโยงระหว่าง เซลล์กับภาพ ก็สามารถทำได้ตามขั้นตอนดังนี้

1. เลือก object ที่ต้องการเปลี่ยนคุณสมบัติในการแสดงผล
2. เลือกรายการ Selected Object จากเมนู Format ซึ่งโปรแกรมจะแสดงไดอะล็อกบ็อกซ์ให้
3. เลือกรายการ Properties ซึ่งจะมีรายการย่อยให้เรียกใช้ได้อีก (รูปที่ 9)
4. เลือกรายการที่ต้องการจากทางเลือกต่างๆของ object Positioning
5. คลิกเมาส์ที่คำสั่ง OK หรือกดแป้น <Enter>

จะสามารถสั่งให้โปรแกรมแสดงเวิร์คบุ๊ก ที่มีชาร์ทหรือ object ได้เร็วขึ้น เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงข้อมูลหรือเลื่อนจอภาพ ได้อย่างไร?

การทำงานของ Excel ตามปกติ นั้น จะกำหนดให้ใช้วิธีการคำนวณข้อมูลในเวิร์คบุ๊กเป็นแบบ Automatic คือจะมีการคำนวณใหม่ทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นกับเซลล์ในเวิร์คบุ๊ก เพราะฉะนั้นการทำงานกับชีทที่มีชาร์ทหรือ object ที่เกี่ยวข้องกับเซลล์ข้อมูล จะมีผลให้โปรแกรมทำงานช้าลงเนื่องจากต้องคำนวณผลก่อนที่จะแสดงผลทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นกับชีท

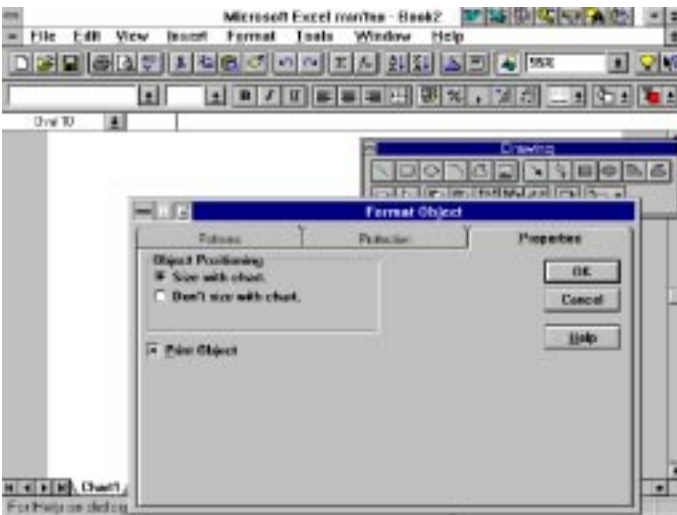
ในกรณีเช่นนี้ ถ้าต้องการให้โปรแกรมทำงานเร็วขึ้น ก็จะต้องเปลี่ยนวิธีการแสดงผล โดยควบคุมไม่ให้มีการคำนวณเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ เกิดขึ้นกับเซลล์

ข้อมูลในชีท ซึ่งวิธีการก็คือการซ่อนชาร์ทหรือ object ต่างๆ เอาไว้ เพราะ Excel จะทำงานกับข้อมูลที่มองเห็นได้เท่านั้นทำให้โปรแกรมสามารถทำงานได้เร็วขึ้นเพราะไม่ต้องยุ่งกับการสร้างชาร์ทหรือ object ต่างๆด้วย

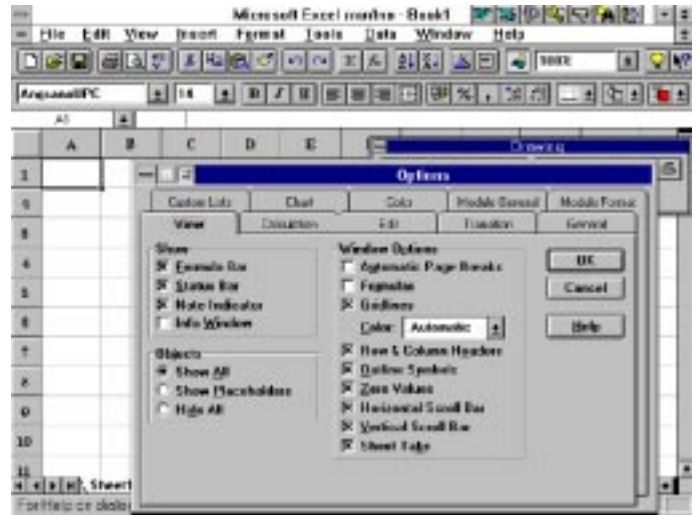
สำหรับขั้นตอนในการซ่อนชาร์ทหรือ object นั้น มีดังนี้

1. เลือกรายการ Options จากเมนู Tools เพื่อเรียกใช้ไดอะล็อกบ็อกซ์
 2. คลิกเมาส์ที่รายการ View ซึ่งจะมีรายการย่อยให้เลือกใช้ (รูปที่ 10)
 3. เลือกรายการที่ต้องการใช้จากส่วนของ object ในไดอะล็อกบ็อกซ์
 - รายการ Show Placeholders จะแสดงพื้นที่สีเทาในบริเวณที่ใช้แสดงชาร์ทและ object ต่างๆ
 - Hide All จะควบคุมไม่ให้มีการแสดง Object ทั้งหมด
 4. คลิกเมาส์ที่คำสั่ง OK หรือกดแป้น <Enter>
- เมื่อต้องการจะให้แสดง object ต่างๆ อีกครั้ง ก็ให้ใช้คำสั่ง Show All จากรายการ View ของไดอะล็อกบ็อกซ์ Options

หากไม่ต้องการให้พิมพ์ object



รูปที่ 9 : แสดงไดอะล็อกบ็อกซ์ Format Object เมื่อเรียกใช้แถบรายการ Properties ด้วยการคลิกเมาส์ที่แถบรายการนี้ในไดอะล็อกบ็อกซ์



รูปที่ 10 : แสดงไดอะล็อกบ็อกซ์ Options เมื่อเลือกใช้แถบรายการ View ซึ่งสามารถจะเรียกใช้ไดอะล็อกบ็อกซ์นี้ได้จากคำสั่ง Option ในรายการคำสั่งย่อยของเมนู Tools



รูปที่ 11 : แสดงไดอะล็อกบ็อกซ์ Picture ซึ่งเรียกใช้ได้จากคำสั่ง Picture ในรายการคำสั่งย่อยของเมนู Insert

เมื่อมีการสั่งพิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์ ก็ให้ทำตามขั้นตอนดังนี้

1. เลือก object ที่ไม่ต้องการให้พิมพ์
2. เลือกรายการ Selected Object จากเมนู Format เพื่อเรียกใช้ไดอะล็อกบ็อกซ์
3. คลิกเมาส์ที่รายการ Properties
4. ยกเลิกการทำงานของรายการ Print Object
5. คลิกเมาส์ที่คำสั่ง OK หรือกดแป้น <Enter>

ใช้ Object ร่วมกับโปรแกรมอื่น

จุดเด่นอย่างหนึ่งของ MS. Windows ก็คือความสะดวกในการแลกเปลี่ยนหรือใช้ข้อมูลร่วมกัน ระหว่างโปรแกรมที่ทำงานบน Windows เช่นเดียวกัน สำหรับ Excel สนับสนุนการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันทั้งในแบบ Dynamic Data Exchange (DDE) และ Object Linking and Embedding (OLE) ซึ่งจะทำให้สามารถรักษาการเชื่อมโยงข้อมูลที่น่านำมาใช้ใน Excel กับโปรแกรมที่สร้างข้อมูลนั้นได้ และในทางกลับกันก็สามารถสร้าง object จาก Excel แล้วส่งไปให้กับโปรแกรมอื่นที่

สนับสนุนการทำงานแบบ DDE (Dynamic Data Exchange) บน OLE (Object Linking and Embedding) ใช้ได้เช่นกัน

การนำเอาไฟล์ภาพที่สร้างขึ้นจากโปรแกรมอื่น มาใช้ใน Excel จะทำได้อย่างไร

การที่ Excel สนับสนุนการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างโปรแกรม ทำให้การเรียกใช้ภาพจากโปรแกรมอื่นเพื่อนำมาใช้ใน Excel ทำได้อย่างสะดวก โดยสามารถเรียกใช้ไฟล์ภาพที่เก็บเอาไว้ในดิสก์ได้โดยตรง ซึ่งโครงสร้างของไฟล์ที่ Excel สามารถเรียกใช้ได้โดยตรง โดยไม่ต้องทำผ่านโปรแกรมที่สร้างภาพนั้น ประกอบด้วยไฟล์แบบ .BMP, DRW, .DXF, .HGL, .WMF หรือ .WPG

ส่วนขั้นตอนการเรียกใช้มีดังนี้

1. เลื่อนเซลล์พ้อยเตอร์ไปไว้ในตำแหน่งที่ต้องการให้แสดงภาพ
2. เลือกรายการ Picture จากเมนู Insert ซึ่งโปรแกรมจะแสดงไดอะล็อกบ็อกซ์ให้ (รูปที่ 11)
3. กำหนดชื่อไฟล์ที่ต้องการใช้
4. คลิกเมาส์ที่คำสั่ง OK หรือกดแป้น <Enter>

ภาพที่สร้างด้วยโปรแกรมอื่น เพื่อนำมาใช้ใน

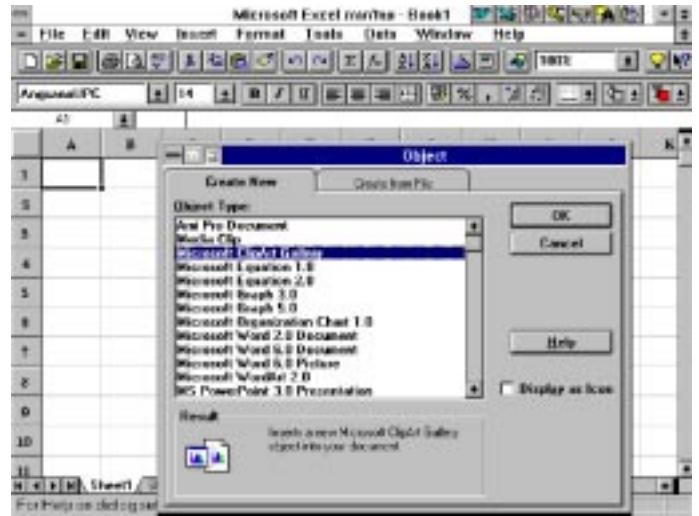
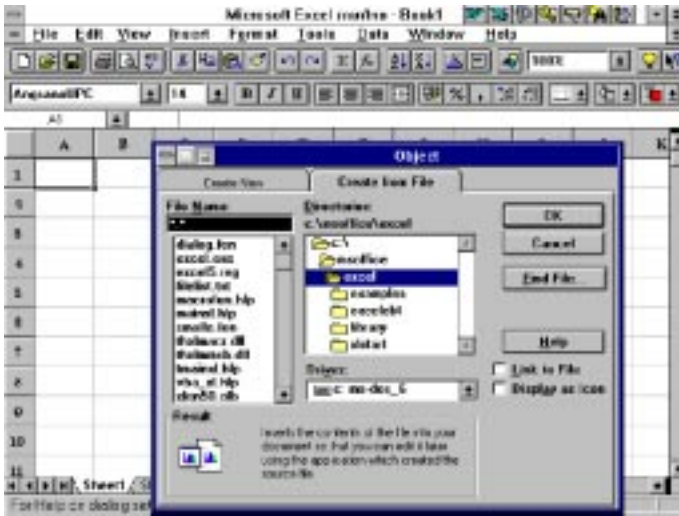
Excel จะทำได้อย่างไร

การนำภาพ หรือข้อมูลที่สร้างด้วยโปรแกรมอื่น มาใช้ใน Excel ทำได้โดยใช้ Clipboard ของ MS. Windows หรือใช้วิธีเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างไฟล์ภาพ หรือข้อมูลกับ Excel โดยตรง ซึ่งความแตกต่างของทั้งสองวิธีนี้ก็คือ

- ถ้าเป็นการทำผ่าน Clipboard การเปลี่ยนแปลงภาพหรือข้อมูลที่นำมาใช้ จะต้องทำที่ Excel เอง
- กรณีที่ใช้วิธีเชื่อมโยงความสัมพันธ์ ข้อมูลใน Excel จะเปลี่ยนแปลงไปด้วย ถ้ามีการเปลี่ยนแปลงแก้ไขที่ไฟล์ต้นฉบับ

อย่างไรก็ตามการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่าง Excel กับโปรแกรมอื่น จะต้องทำในขณะที่มีการเรียกใช้โปรแกรมที่สร้างไฟล์เหล่านั้นด้วย ส่วนขั้นตอนการเรียกใช้มีดังนี้

1. เรียกใช้โปรแกรมที่สร้างไฟล์ที่ต้องการใช้ แล้วเลือกข้อมูลหรือภาพที่ต้องการนำมาใช้ใน Excel
2. เลือกรายการ Copy จากเมนู Edit เพื่อคัดลอกสิ่งที่ต้องการไปไว้ในคลิปบอร์ด
3. กดแป้น <Ctrl> ร่วมกับ <Esc> เพื่อเรียกใช้ Task list
4. เลือกรายการ Microsoft Excel แล้วคลิกเมาส์ที่คำสั่ง Switch To
5. เลื่อนเซลล์พ้อยเตอร์ในเวิร์คบุ๊กของ Excel ไปไว้ในตำแหน่งที่ต้องการให้แสดงภาพ หรือข้อมูลที่จะนำมาจากโปรแกรมอื่น
6. เลือกรายการ Paste Special จากเมนู Edit ซึ่งโปรแกรมจะแสดงไดอะล็อกบ็อกซ์ให้
7. ถ้าเป็นการนำภาพ หรือข้อมูลมาเป็นส่วนหนึ่งของ Excel ก็ให้เลือกวิธีการนำภาพหรือข้อมูล มาแทรกในเวิร์คชีทของ Excel
- ถ้าต้องการให้มีการเชื่อมโยงความ



รูปที่ 12 : แสดงไดอะล็อกบ็อกซ์ Object เมื่อเรียกใช้แถบรายการ Create from File ซึ่งไดอะล็อกบ็อกซ์นี้สามารถ เรียกใช้ได้จากคำสั่ง Option ในรายการคำสั่งย่อยของเมนู Insert

รูปที่ 13 : แสดงไดอะล็อกบ็อกซ์ Object เมื่อเลือกใช้แถบรายการ Creat New

สัมพันธ์ กับโปรแกรมที่สร้างภาพ หรือข้อมูล นั้น ก็ให้เลือกรายการแรกในรายการ As ซึ่งจะมีผลให้สามารถเรียกใช้โปรแกรมที่สร้างภาพ/ข้อมูลนั้น ขึ้นมาใช้ได้ ถ้าต้องการแก้ไขภาพ/ ข้อมูลนั้น

- ถ้าไม่ต้องการให้มีการเชื่อมโยงกับโปรแกรมที่สร้างภาพ/ข้อมูล ก็ให้เลือกรายการ Picture ซึ่งจะได้ภาพที่มีคุณภาพดีกว่า

- ถ้าต้องการสร้างเป็นภาพ bitmap ก็ให้เลือกรายการ bitmap ซึ่งเป็นการสร้างภาพจากคลิปบอร์ด แต่ก็จะมีการทำงานของ Excel ช้าลง เมื่อมีการเลื่อนจอภาพหรือเปลี่ยนขนาดภาพและวิธีนี้จะไม่มีการเชื่อมโยงกับโปรแกรมที่สร้างภาพ/ข้อมูลนั้นด้วย

ถ้าเป็นการนำภาพ/ข้อมูลมาใช้โดยรักษาความเชื่อมโยง ระหว่างโปรแกรม กับ object ที่สร้างจากโปรแกรมนั้นเอาไว้ด้วย ก็ให้ใช้คำสั่ง Paste Link ซึ่งวิธีนี้ถ้ามีการแก้ไขไฟล์ต้นฉบับก็จะทำให้ object ใน Excel เปลี่ยนแปลงไปด้วย

8. คลิกเมาส์ที่คำสั่ง OK หรือกดแป้น <Enter>

นอกจากการใช้รายการ Paste Special ในขั้นตอนที่ 6 แล้ว ยังสามารถใช้รายการ Paste แทนได้ ซึ่งวิธีนี้จะช่วยลดขั้นตอนการทำงานได้ และผลที่เกิดขึ้นจะมี

ลักษณะเดียวกับการเลือกรายการแรกของ As ในรายการ Paste Special

วิธีที่จะเรียกใช้ไฟล์ภาพทั้งไฟล์ จำเป็นต้องทำผ่านคลิปบอร์ดหรือไม่?

ในกรณีที่ ต้องการนำภาพที่แยกเก็บเอาไว้ในไฟล์มาใช้ใน Excel ก็ไม่จำเป็นต้องเรียกผ่านคลิปบอร์ดหรือโปรแกรมที่สร้างไฟล์ภาพนั้นโดยสามารถจะทำจากไดอะล็อกบ็อกซ์ Object ของ Excel ที่ยอมให้ระบุชื่อไฟล์ที่ต้องการใช้ได้โดยตรง ซึ่งขั้นตอนการเรียกใช้มีดังนี้

1. เลือกตำแหน่งของเวิร์คชีทที่จะให้แสดงภาพที่ต้องการ โดยตำแหน่งที่เลือกไว้นั้นจะเป็นมุมบนด้านซ้ายของภาพ
2. เลือกรายการ Object จากเมนู Insert
3. เลือกแถบรายการ Create From File จากไดอะล็อกบ็อกซ์ Object (รูปที่ 12)
4. กำหนดชื่อไฟล์ที่ต้องการใช้
5. คลิกเมาส์ที่คำสั่ง OK ที่กดแป้น <Enter>

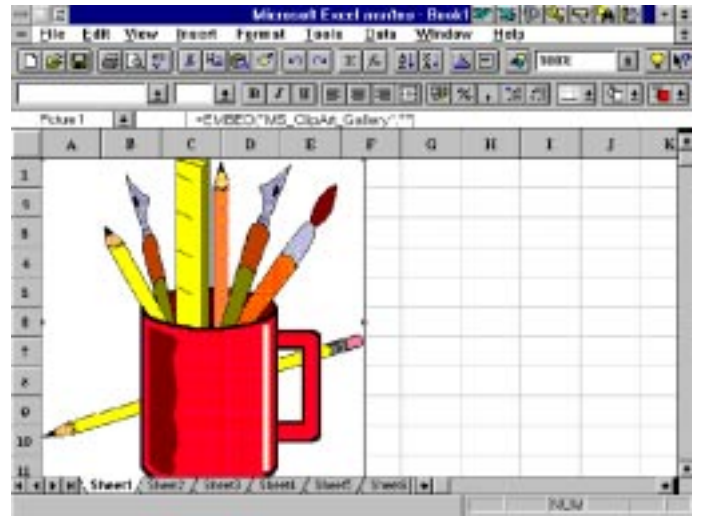
กรณีที่ ยังไม่ได้สร้างไฟล์ภาพที่ต้องการใช้ก็สามารถทำได้ด้วยการทำตามขั้นตอนที่ 1 และ 2 แล้วเลือกรายการ Create New

แทนในขั้นตอนที่ 3 เพื่อกำหนดรูปแบบเอกสารข้อมูลที่ต้องการ (รูปที่ 13) และกำหนดชื่อโปรแกรมที่จะใช้สร้างภาพที่ต้องการ ซึ่ง Excel จะเรียกโปรแกรมนั้นให้ (รูปที่ 14) และเมื่อสร้างภาพที่ต้องการเสร็จแล้ว ก็ให้ใช้คำสั่ง Update จากเมนู File ของโปรแกรมที่ใช้สร้างภาพนั้น เพื่อแทรกภาพลงในเวิร์คบุ๊กของ Excel (รูปที่ 15) แล้วกลับสู่การทำงาน

ของ Excel
อย่างไรก็ตามการเรียกใช้ไฟล์ในลักษณะนี้ จะไม่มีการสร้างความเชื่อมโยงกันระหว่างไฟล์ภาพและโปรแกรมที่สร้างไฟล์นั้น เพราะฉะนั้นถ้าต้องการจะสร้างความสัมพันธ์ในลักษณะของการเชื่อมโยงกันด้วย ก็จะต้องเลือกรายการ Link to File จากรายการของ Create From File ในไดอะล็อกบ็อกซ์ Object

หากต้องการเปลี่ยนแปลงแก้ไข object ที่นำมาจากโปรแกรมอื่น จะทำได้อย่างไร?

สำหรับวิธีการแก้ไขเปลี่ยนแปลงภาพหรือ object ที่สร้างจากโปรแกรมอื่นจะขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับโปรแกรมที่ใช้สร้างภาพนั้นว่ายังคงมีอยู่หรือไม่ ถ้ายังมีอยู่ก็สามารถจะเรียกขึ้นมาใช้เปลี่ยนแปลงแก้ไขภาพได้ โดยไม่ต้องออกจากการ



รูปที่ 14 : แสดงจอภาพของโปรแกรม Clipart Gallery ที่เรียกใช้จากรายการ Object Type ในรายการย่อยของแถบรายการ Creat New ของไดอะล็อกบ็อกซ์ Object

รูปที่ 15 : แสดงการนำเอาภาพจากโปรแกรมอื่นมาใช้งานใน Excel

ทำงานของ Excel

การแก้ไข object ที่นำมาใช้ในลักษณะของการสำเนาจากต้นฉบับ (embedded object) จะไม่มีผลกระทบต่อไฟล์ต้นฉบับ หมายความว่า การเปลี่ยนแปลงแก้ไข ที่ทำใน Excel ก็จะมีผลเฉพาะกับ object ที่อยู่ใน Excel เท่านั้น แต่ถ้านำมาใช้ในลักษณะที่ยังให้มีการเชื่อมโยงระหว่าง object กับโปรแกรมที่สร้าง object นั้น (linked object) การเปลี่ยนแปลงแก้ไข object สามารถทำได้ทั้งจาก Excel หรือโปรแกรมที่สร้าง object นั้น

ส่วนขั้นตอนการทำงานมีดังนี้

1. ดับเบิลคลิกที่ object ที่จะแก้ไข ซึ่งจะมีผลให้ Excel เรียกใช้โปรแกรมที่สร้าง object นั้นขึ้นมาเพื่อแก้ไข object แต่ถ้านำมาใช้เพื่อแก้ไข object ที่สร้าง object นั้นด้วย Excel ก็จะมีไฟล์ที่เก็บ object นั้นด้วย

2. เปลี่ยนแปลง แก้ไข object ตามที่ต้องการ

3. สั่งให้ปรับเปลี่ยนแปลงข้อมูลของ object ตามที่ได้แก้ไขเอาไว้ โดยเรียกใช้คำสั่ง Update จากเมนู File ของโปรแกรมต้นฉบับ แต่ถ้านำมาใช้เป็น linked object ก็ให้สั่งเก็บไฟล์โดยใช้คำสั่ง Save จากเมนู File

4. สั่งปิดโปรแกรมที่ใช้สร้าง object โดยใช้คำสั่ง Exit & Return จากเมนู File หรือ Exit ในกรณีที่เป็นการแก้ไขที่ไฟล์ต้นฉบับ

ในกรณีที่ต้องการแก้ไข โดยใช้ Excel เอง ก็ทำได้ด้วยการเลือก object ที่ต้องการ แล้วใช้คำสั่ง object จากเมนู Format แล้วเลือกใช้รายการที่ต้องการจากไดอะล็อก บ็อกซ์ ซึ่งจะสามารถแก้ไข เปลี่ยนแปลงในส่วนของคุณลักษณะการแสดงผลบางอย่าง เช่น เส้นขอบ เงา การป้องกันแก้ไข การเคลื่อนย้าย หรือวิธีการพิมพ์

ถ้ามีการย้ายตำแหน่งที่ใช้เก็บไฟล์ต้นฉบับ

หรือมีการเปลี่ยนชื่อไฟล์ จะมีผลต่อการเชื่อมโยงกันระหว่างไฟล์กับโปรแกรมที่สร้างไฟล์นั้นหรือไม่?

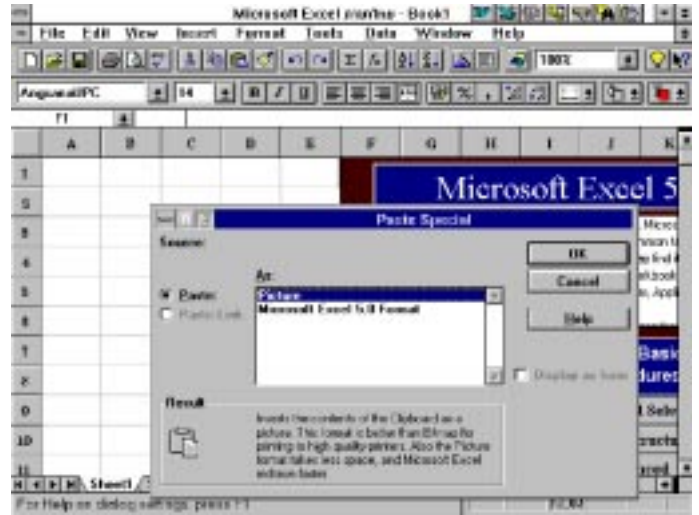
โดยปกติแล้วการเชื่อมโยงกันระหว่างไฟล์ข้อมูล กับโปรแกรมที่สร้างไฟล์นั้นจะเป็นไปโดยอัตโนมัติ เพราะฉะนั้นถ้ามีการเปลี่ยนแปลงใดๆเกิดขึ้นกับไฟล์ ข้อมูลเช่นถูกเปลี่ยนชื่อหรือย้ายใดแรกทอริที่ใช้เก็บ ข้อมูลเหล่านี้ก็จะถูกแก้ไข เพื่อให้ความเชื่อมโยงยังเป็นไปตามเดิม แต่ก็สามารถจะกำหนดให้เป็นอย่างอื่นได้ โดยแก้ไขในไดอะล็อกบ็อกซ์ของ Link ซึ่งจะมีรายการต่างๆให้เลือกใช้ได้อีกหลายรายการ เพราะฉะนั้นถ้าต้องการจะแก้ไข หรือปรับเปลี่ยนลักษณะการเชื่อมโยงระหว่าง



รูปที่ 16 : แสดงรายการคำสั่งย่อยของเมนู Edit ซึ่งเรียกใช้ด้วยการคลิกเมาส์ที่รายการ Edit ใน menu bar



รูปที่ 17 : แสดงไดอะล็อกบ็อกซ์ Links เมื่อเลือกใช้คำสั่งนี้จากรายการคำสั่งย่อยของเมนู Edit ใน menu bar



รูปที่ 18 : แสดงไดอะล็อกบ็อกซ์ Paste Special เมื่อทำงานอยู่กับ Object ที่เป็นภาพกราฟิก โดยสามารถเรียกใช้ไดอะล็อกบ็อกซ์นี้ได้โดยการคลิกเมาส์ที่คำสั่ง Paste Special ในรายการคำสั่งย่อยของเมนู Paste Special

ไฟล์ข้อมูลกับโปรแกรมที่สร้างไฟล์ ก็ทำได้ตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. เลือกรายการ Links จากเมนู Edit (รูปที่ 16) เพื่อเรียกใช้ไดอะล็อกบ็อกซ์ (รูปที่ 17)
2. เลือกรายการที่ต้องการเปลี่ยนแปลงแก้ไข
3. คลิกเมาส์ที่คำสั่ง OK เพื่อยกเลิกการใช้ไดอะล็อกบ็อกซ์

มีวิธีที่จะยกเลิกความสัมพันธ์ระหว่างไฟล์ข้อมูลกับโปรแกรมที่สร้างไฟล์นั้น ได้อย่างไร?

ในการเชื่อมโยง หรือรักษาความสัมพันธ์ระหว่างไฟล์ข้อมูล กับโปรแกรมที่สร้างไฟล์นั้น จะมีผลให้เวิร์กบุ๊กมีขนาดใหญ่ขึ้น เพราะฉะนั้น ถ้าไม่มีความจำเป็นต้องรักษาความสัมพันธ์นั้นไว้ ก็สามารถจะยกเลิกได้ โดยทำตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. เลือก object หรือข้อมูลที่ต้องการยกเลิกความสัมพันธ์กับโปรแกรมที่สร้าง object หรือข้อมูลนั้น
2. เลือกรายการ Copy จากเมนู Edit ในกรณีของข้อมูล ส่วน object ให้ใช้คำสั่ง Cut แทน
3. เลือกรายการ Paste Special จากเมนู Edit

- ในกรณีของ object ที่เป็นภาพกราฟิก ไดอะล็อกบ็อกซ์จะมีลักษณะตามรูปที่ 18 ก็ให้เลือกรูปแบบโครงสร้างของภาพจากรายการ As: แล้วคลิกเมาส์ที่คำสั่ง OK
- ในกรณีที่ object เป็นกลุ่มเซลล์ในเวิร์กบุ๊ก ไดอะล็อกบ็อกซ์จะมีลักษณะตามรูปที่ 19 ให้เลือกรายการ Values จากทางเลือกของรายการ Paste แล้วคลิกเมาส์ที่คำสั่ง OK

ขั้นตอนในการส่งข้อมูลจาก Excel ไปให้กับโปรแกรมอื่น จะทำได้อย่างไร?

จากขีดความสามารถของ Excel ในด้านการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างโปรแกรมที่ทำงานบน MS. Windows ทำให้ Excel สามารถที่จะรับ หรือส่งข้อมูลกับโปรแกรมอื่น ไม่ว่าจะ เป็นข้อมูล ชาร์ทหรือ graphic object ต่างๆ

ในกรณีที่ต้องการจะส่งข้อมูลจาก Excel ไปให้กับโปรแกรมอื่นนั้น ก็มีวิธีการที่คล้ายคลึงกันกับการเรียกใช้ข้อมูลจากโปรแกรมอื่น คือจะต้องเรียกใช้โปรแกรมที่จะรับข้อมูลจาก Excel และเตรียมพร้อมที่จะรับข้อมูล แล้วทำตามขั้นตอนดังนี้

1. เลือกข้อมูล หรือชาร์ท หรือภาพที่ต้องการส่งไปให้โปรแกรมอื่น
2. เลือกรายการ Copy จากเมนู

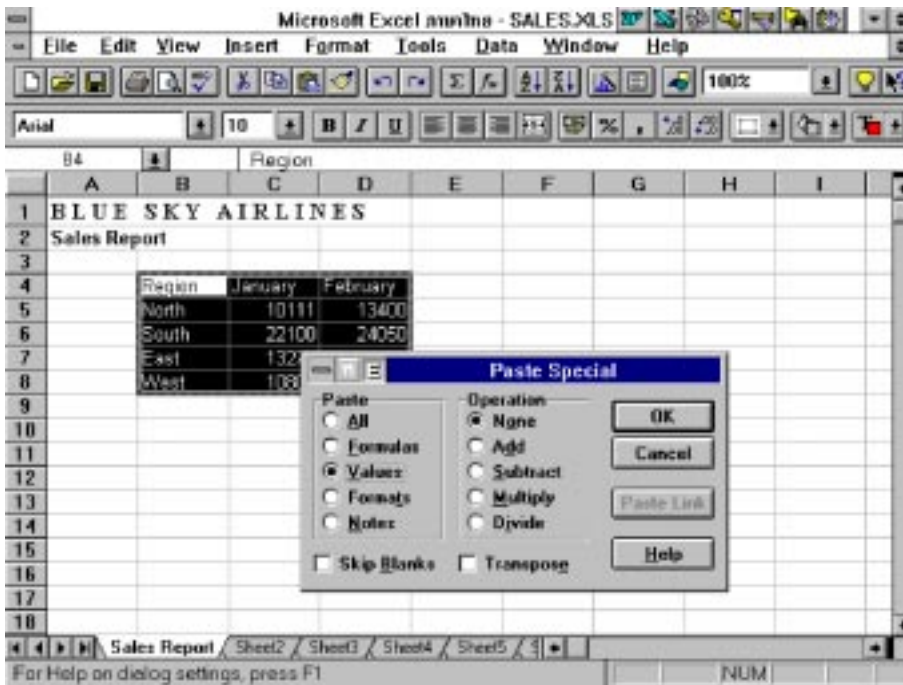
- Edit
- 3. กดแป้น <Ctrl> ร่วมกับ <Esc> เพื่อเรียกใช้ Task list (รูปที่ 20)
- 4. เลือกโปรแกรมที่ต้องการจากรายชื่อที่แสดงไว้
- 5. เลือกตำแหน่งที่ต้องการรับข้อมูลจาก Excel
- 6. เลือกคำสั่ง Edit ซึ่งโปรแกรมจะแสดงไดอะล็อกบ็อกซ์ให้
- 7. เลือกรายการ Paste ถ้าไม่ต้องการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลกับ Excel หรือ

เลือกรายการ Paste Special และเลือกรายการย่อยที่ต้องการ ถ้าต้องการรักษาความสัมพันธ์เอาไว้ด้วย หรือ

เลือกรายการ Paste Link หรือ Paste Special แล้วเลือกรายการย่อยที่เหมาะสม เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในลักษณะการใช้ไฟล์ข้อมูลร่วมกัน

การควบคุม object ที่มีการเชื่อมโยงกับโปรแกรมที่สร้าง object นั้น จะทำได้อย่างไร?

การควบคุมวิธีการจัดการกับ linked object ของ Excel ได้หลายอย่าง ทั้งในเรื่องของการปรับข้อมูลในการเชื่อมโยงกันการเก็บค่าการเชื่อมโยง และวิธีการ



รูปที่ 19 : แสดงไดอะล็อกบ็อกซ์ Paste Special ในกรณีที่ Object ที่ใช้งานอยู่ในขณะนั้นเป็นกลุ่มเซลล์ในเวิร์กบุ๊ก

ตอบสนองกับโปรแกรมอื่น ซึ่งทั้งหมดนี้สามารถทำได้โดยคลิกบ็อกซ์ Options ของเมนู Tools ที่จะมีรายการให้เลือกใช้เพื่อปรับวิธีการเชื่อมโยงกันอีกหลายรายการคือ - Edit ซึ่งสามารถใช้เพื่อกำหนดวิธีการแสดงข่าวสาร และถ้าเลือกรายการ Ask to Update Automatic Links โปรแกรมก็จะแสดงข้อความข่าวสารเมื่อมีการเปิดใช้เวิร์กบุ๊กที่มีการเชื่อมโยงกับ Object ของโปรแกรมอื่น

เมื่อโปรแกรมแสดงคำถามเพื่อกับการเชื่อมโยง ถ้าตอบ Yes ก็จะมีผลให้มีการปรับเปลี่ยนการเชื่อมโยงใหม่โดยใช้ข้อมูลที่ใหม่ที่ล่าสุดในขณะนั้น แต่ถ้าตอบ No ก็จะใช้ข้อมูลเดิมต่อไป

- Calculation รายการนี้จะมีรายการ Update Remote References ให้เลือกใช้ในส่วนของ Workbook Options ซึ่งถ้าเลือกรายการนี้ก็จะมีผลให้ Excel ปรับค่า Link Values กับโปรแกรมอื่น แต่ถ้าไม่เลือก

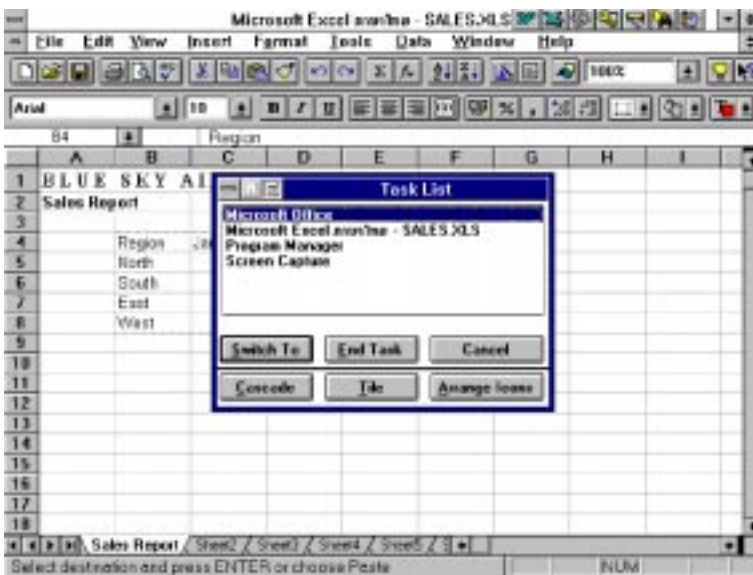
Excel ก็จะใช้ค่าที่ใช้อยู่ในขณะนั้น และในกรณีที่เป็นการสร้าง Linked object ใหม่ด้วยแล้ว object ที่สร้างขึ้นใหม่นั้นอาจไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับการเชื่อมโยงกัน

ในแถบรายการ Calculation ยังมีทางเลือกใน Workbook Options ให้เลือกอีกรายการหนึ่งคือ Save External Link Values ซึ่งถ้าเลือกรายการนี้ Excel ก็จะใช้ค่าของ link values เอาไว้กับเวิร์กบุ๊กด้วย ทำให้ต้องใช้เวลาในการเปิดหรือเก็บไฟล์มากขึ้น และใช้เนื้อที่ดิสก์เพิ่มขึ้นด้วย แต่ก็เป็นรายการที่อาจจำเป็นต้องใช้

- General ในรายการนี้มีทางเลือกที่เกี่ยวข้องอยู่หนึ่งรายการคือ Ignore Other Applications ซึ่งถ้าเลือกรายการนี้ จะทำให้ Excel ไม่ตอบสนองต่อการแลกเปลี่ยนข้อมูลกับโปรแกรมอื่น

ลาที่ มิใช่ลาก่อน..

การคุยกันในคราวนี้ คงจะหยุดไว้แค่นี้ก่อน ครั้งต่อไปเราจะมาคุยกันต่อในเรื่องของ Excel อีก เพราะยังมีปัญหาอีกมากที่ผู้ใช้โปรแกรมตัวนี้หลายๆ คนต้องการได้คำตอบ ซึ่งก็คือเป็นเรื่องปกติของโปรแกรมที่มีขีดความสามารถสูง ที่จะมี ความซับซ้อนในการใช้งานมากขึ้น แต่ความถี่ในการใช้งานจะเป็นการเสริมสร้างประสบการณ์ และความชำนาญในการใช้โปรแกรมมากขึ้นเช่นกัน ก็อดใจรอกันอีกนิด ราวครึ่งอีกยาวนาน ...ช้าๆ ได้พร้าเล่มงาม... ในระหว่างการรอคอย ก็ขอให้สนุกกับการใช้ Excel ของคุณต่อไป และในที่สุด คุณก็อาจจะกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญการใช้โปรแกรมชุดนี้ก็ได้ ขอให้โชคดี มีความสุขกับงานของคุณ ...สวัสดิ์...



รูปที่ 20 : แสดงไดอะล็อกบ็อกซ์ Task List ของ Program Manager ของ MS. Windows ซึ่งสามารถเรียกใช้ได้ด้วยการกดแป้น <Ctrl> ค้างไว้ในขณะกดแป้น <Esc>