

アンダーアーマーユニフォームシミュレーター 【使い方】

<https://uniform.underarmour.co.jp>

2022年3月

【0】 基本手順

○アンダーアーマーユニフォームシミュレーター（以下、UAシミュレーター）を使ったチームユニフォームデザインの手順です。

1. 商品を選択

⇒詳細はP.3～参照

- ・スポーツカテゴリ、商品、おすすめデザインでお好みのものを選択します。
- ・既に作成して保存しておいたデザインをデザインIDで再現できます。

2. チームユニフォームのデザイン

⇒詳細はP.7～参照

- ・UAシミュレーターにてチームユニフォームのデザインをします。
- ・マーキングのデザインもできます。

3. オーダーフォーム

⇒詳細はP.16～参照

- ・注文に必要な情報（チーム名・代表者名・電話番号・メールアドレス・ネーム・番号・サイズ・数量）を入力・確認します。

4. オーダーシート発行

⇒詳細はP.20～参照

- ・ご入力いただいたメールアドレスにオーダーシート（PDF形式）が届きます。
- ・「オーダー情報登録完了画面」の「オーダーシート出力」ボタンからもオーダーシート（PDF形式）を発行することが可能です。

5. 取り扱い店舗にて注文手続き

- ・チームユニフォーム取り扱い店舗にオーダーシートを持参のうえ、ご来店ください。
- ・店頭で、デザインと注文内容をご確認いただき、よろしければチームユニフォームを注文いただくことができます。

競技、おすすめデザインを選択する

1. 商品を選択

【1】 -1. 競技選択ページ

○新しいデザインの作成（スポーツカテゴリの選択）、作成して保存したデザインの再現（デザインIDの入力）ができます。



①

スポーツカテゴリ選択

・スポーツカテゴリを選択します。

②

デザインIDで呼び出し

P.15 : デザインID保存・再現へ

・作成して保存しておいたデザインを再現するのに、デザインIDを入力します。

③

使い方[PDF]

・UAシミュレーターのマニュアル（本PDF）を開くことができます。

④

サイズ一覧

・サイズチャートで、各商品のサイズを確認することができます。

⑤

カタログ

・デジタルカタログを開くことができます。
・カテゴリ選択肢がない、その他競技ジャンルはカタログよりご請求いただけます。

⑥

シミュレーター外オーダーシート

・シミュレーター掲載外の競技のオーダーシート（PDF）をダウンロード可能です。

【1】 -2. カテゴリ選択ページ

○前の画面で選択したスポーツカテゴリの商品選択ができます。

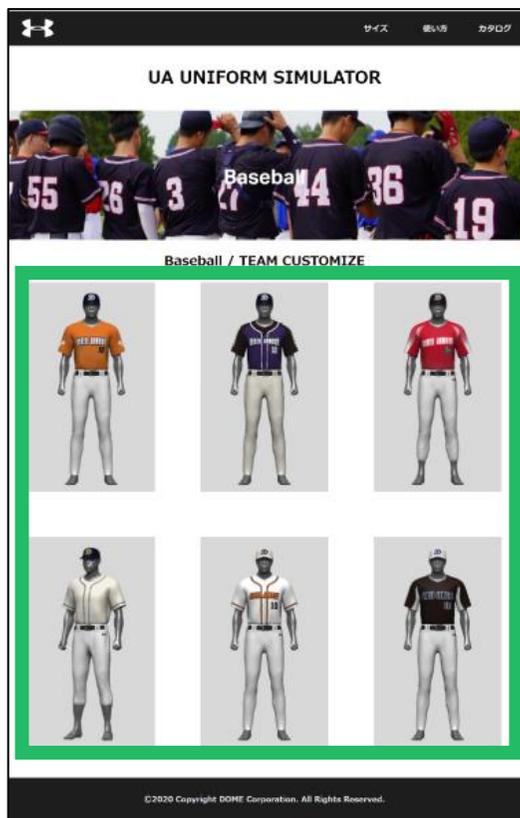


商品選択

- ・商品を選択します。
- ※選択肢はスポーツカテゴリによって異なります。

【1】 -3. おすすめデザイン一覧ページ

○前の画面で選択した商品のおすすめデザインを選択できます。



①

①

おすすめデザイン選択

- ・おすすめデザイン一覧から、ウェアを選択すると編集可能なUAシミュレーター画面に遷移します。

ユニフォーム・マーキングをデザインする

2. チームユニフォームのデザイン

【2-①】 UAシミュレーター

○服種タイプ、商品を選択してユニフォームをデザインする画面の基本機能をご紹介します。



① アイテム選択 P.9~ : アイテム選択へ

- ・デザインするアイテムを選択できます。
- ・アイテム一覧は下にスクロールできます。

※不要なアイテム (シャツ・パンツ) はスキップして次に進みます。
※競技によってアイテム種類・数が異なります。

② デザインプレビュー

- ・デザイン中の商品画像を3Dで表示します。
- ・ドラッグで横に回転します。

③ 表示切り替え

- ・全身、シャツ・パンツ単品に切り替えられます。

④ スクリーンショット

- ・画像を端末に保存可能です。

⑤ SNS共有 P.12 : SNS共有へ

- ・デザインをSNSで共有可能です。

⑥ 保存 P.13 : 保存へ

- ・デザインを一時保存します。

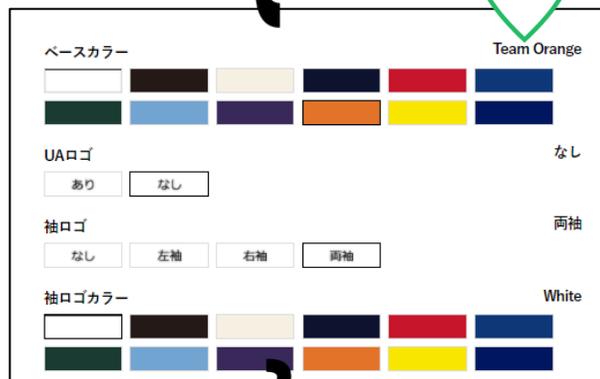
⑦ 明細を表示 P.14 : 明細を表示へ

- ・明細ページを開きます。

⑧ デザイン確定

- ・デザインを確定し、次のページに移動します。

① アイテム選択：商品一覧（シャツ・パンツ編）



① 商品一覧は下にスクロールできます。

② シャツ商品をお選びください。
・選択した商品は黒枠で表示され、右上に品番と商品名が表示されます。

③ 本体・UAロゴ・ラインカラーをお選びください。
・選択した商品の品番と名称が右上に表示されます。
・デザインプレビューの3Dが選択した内容に応じて変化するので、参考にしながらデザインを作成してください。

①

アイテム選択：商品一覧（マーク・番号編）

- シャツ 中央マーク

①

中央胸

②

ストレート

③

中央マークスタイル

④

中央マーク書体

⑤

中央マーク加工方法

⑥

中央マーク縁取り

⑦

中央マーク素材

⑧

中央マーク

⑨

中央マークマークイメージ

⑩

中央マークカラー

※オリジナルマークアップロードはあくまでシミュレーション上のイメージ。デザインの調整には別途お時間を頂きます。

※縁取りの注意
フォントの縁取り表示は実際のもとは異なる場合があります。

UNDER ARMOUR

中央マークマークタイプ

昇華

中央マーク加工方法

昇華プリント

中央マーク縁取り

一重

中央マーク素材

昇華

中央マーク

UNDER ARMOUR

中央マークマークイメージ

UNDER ARMOUR

中央マークカラー

White

①

- ・マークをオンにします。
- ・不要な場合は「マークなし」を選択します。

②

- ・マークスタイル・書体・縁取りカラー等を選択します。
 - ・選択した商品は黒枠で表示され、右上に品番と商品名が表示されます。
- ※カテゴリ・商品によって表示される選択肢が異なります。

③

- ・オリジナルマークアップロード
 - ・ご自分の端末にある写真・画像データをアップロードすることができます。
- ※カテゴリ・商品・マークによってオリジナルマークのアップロードの有無は異なります。

P.11：オリジナルマークアップロードへ

④

- ・文字入力
- ・マークの文字を入力できます。

⑤

- ・マークデザインプレビュー
 - ・デザイン中のマーク文字をご確認いただけます。
- ※3Dデザインプレビューでもご確認いただけます。

⑤

SNS共有



①

- ・画面右側に共有可能なSNSが表示されます。
- ・選択したSNSページに移動します。

⑥

保存



The screenshot shows the 'Save Design' screen in the Under Armour uniform simulator. On the left, a 3D model of a player in an orange jersey with 'UNDER ARMOUR' and the number '10' is displayed. A vertical toolbar on the far left contains icons for the full body, shirt, pants, camera, share, and save. The main content area is titled 'デザインを保存する' (Save Design). It features two input fields: 'デザイン ID' (Design ID) with the value 'BSCRWMXUTD' and '再現表示用 URL' (URL for reproduction display) with the value 'https://uniform.underarmour.co.jp/simulator/?did=BSCRWMXUTD'. A red button at the bottom is labeled 'デザイン確定' (Confirm Design). At the bottom center, the total price is shown as '合計金額 ¥ 23,100 (税込) 明細を表示' (Total amount ¥ 23,100 (incl. tax) Show details). A small disclaimer at the bottom left reads 'シミュレーション上のカラーは実際の商品と異なる場合がございます。' (Colors in the simulation may differ from the actual product).

①

②

デザインを保存する

デザイン ID BSCRWMXUTD

再現表示用 URL <https://uniform.underarmour.co.jp/simulator/?did=BSCRWMXUTD>

合計金額 ¥ 23,100 (税込) [明細を表示](#)

デザイン確定

シミュレーション上のカラーは実際の商品と異なる場合がございます。

①

・デザインIDが発行されます。

[P.15：デザインID保存・再現へ](#)

②

・再現表示用URLが表示されます。

7

明細を表示

The screenshot shows a customization interface for a baseball uniform. On the left, a 3D model of a player in an orange jersey with 'UNDER ARMOUR 10' and a white cap. A vertical toolbar on the left contains icons for a full-body view, shirt, pants, camera, share, and save. The top navigation bar has '使い方', 'サイズ', and 'カタログ' tabs, with '使い方' selected. A price breakdown table is shown on the right, with a green callout '1' pointing to the 'シャツ' row. Below the table, a red button labeled 'デザイン編集に戻る' has a green callout '2' pointing to it. At the bottom, a red button labeled 'デザイン確定' is visible. A note at the bottom left states: 'シミュレーション上のカラーは実際の商品と異なる場合がございます。' The total price is '合計金額 ¥ 23,100 (税込)'.

使い方	サイズ	カタログ
①	シャツ	¥13,200(税込)
	パンツ	¥9,900(税込)
	マーク	¥0(税込)

※金額は税込み表示です。

② デザイン編集に戻る

合計金額 ¥ 23,100 (税込)

デザイン確定

シミュレーション上のカラーは実際の商品と異なる場合がございます。

①

・明細が表示されます。

②

・デザイン編集に戻ります。

【2-②】 デザインID保存・再現

○作成したユニフォームをデザインIDの保存と再現ができます。

①

デザインIDをお持ちの方はこちら

※追加購入される場合もこちらからデザインをご確認いただき、オーダーシート発行へお進みください。デザインIDをお忘れの場合は、ご購入いただいた店舗へお問い合わせ下さい。

デザインIDで呼び出し

②

デザインID BSCRWMXUTD

③

使い方 サイズ カタログ

- + シャツ
- + パンツ
- + キャップ
- + シャツ 前番号
- + シャツ 背番号
- + シャツ 中央マーク
- + シャツ 背ネーム

合計金額・23,100 (税込) 詳細も表示

デザイン確定

※本シミュレーション上のカラーは実際の商品と異なる場合がございます。

①⇒P.4:【1】-1.競技選択ページへ

②⇒P.13:保存へ

①

②

- ・競技選択ページ（ページ下部）でデザインIDを検索すると、保存したデザインが開きUAシミュレーターページ上で表示されます。

P.8:【2-①】UAシミュレーターへ

③

- ・保存したものを再度デザインし直すことが可能です。新しくデザインしたものを再度保存することができます。

チームユニフォームの注文に必要な情報を登録する

3. オーダーフォーム

【3】 -1. オーダー情報入力ページ

○デザイン内容の確認と、注文に必要な情報を入力します。

The screenshot shows the 'オーダー情報入力ページ' (Order Information Input Page) with several key sections:

- ① デザイン内容確認:** A 3D simulation of a baseball uniform in orange and white, showing front, back, and side views.
- ② 戻るボタン:** A button labeled 'シミュレーションに戻る' (Return to Simulation) in the top right corner.
- ③ お客様入力欄:** Input fields for 'チーム名' (Team Name), '代表者名' (Representative Name), '電話番号' (Phone Number), and 'メールアドレス' (Email Address).
- ④ お客様入力欄②:** A table for entering item details, including columns for '名前' (Name), '番号' (Number), 'トップス' (Top), 'ボトムス' (Bottom), 'ソックス' (Socks), 'キャップ' (Cap), and '個数' (Quantity).
- ⑤ 合計欄:** A summary table at the bottom showing counts and amounts for 'トップス', 'ボトムス', 'ソックス', 'キャップ', and '個数'.
- ⑥ 確認ボタン:** '戻る' (Return) and '確認' (Confirm) buttons at the bottom center.

① デザイン内容情報
・デザインした情報が表示されます。

② 戻る
・画面上部「シミュレーションに戻る」
画面下部「戻る」ボタンで
UAシミュレーターに戻ります。

③ お客様入力欄①
・「チーム名」「代表者名」「電話番号」
「メールアドレス」を入力します。

④ お客様入力欄②
・注文する内容（ネーム・番号・サイズ
数量）を入力します。

⑤ 合計欄
・注文したアイテム数と合計金額が
表示されます。

⑥ 確認ボタン
・確認ページに移ります。

【3】 -3. オーダー情報登録完了ページ

○オーダー情報登録完了ページになります。オーダーシート出力ができます。



オーダーシート出力

・オーダーシート(PDF)をダウンロード
できます。

[P.20~を参照](#)

オーダーシートの発行

4. オーダーシート発行

【4】 オーダーシート

○完了ページが表示されるとオーダーシートを発行できます。印刷または保存してご確認ください。

注文内容確認書			
デザインID	BSCRWMXUTD	オーダーID	1020820500
注文日	2021-02-19	代表者名	sample
		TEL	0000000000
		Mail	

実際の商品とは若干異なる箇所がございます。

トップス

商品名:	1296694_チームカラー	ベースカラー	Team Orange	切替カラー A	
品番:	1296694	切替カラー B		切替カラー C	Team Orange
トップス:	¥13,200	切替カラー D		ロゴカラー	
		袖口ゴカラー	White	ライン B カラー	
		ライン A カラー		ライン B①カラー	
		ライン A①カラー		ライン B②カラー	
		ライン A②カラー		ライン B③カラー	
		ライン A③カラー			

注文内容確認書				
トップスマーキング				
左胸番号 10	文字列	フォント	N17	
	スタイル	カラー	Midnight Navy	
	フチ 1 カラー	フチ 2 カラー		
	加工方法	昇華	素材名称	昇華
	価格	¥0	台紙・ゼッケン	
中央胸 UNDER ARMOUR	文字列	UNDER ARMOUR	フォント	FS1
	スタイル	ストレート	カラー	White
	フチ 1 カラー	Midnight Navy	フチ 2 カラー	
	加工方法	昇華	素材名称	昇華
	価格	¥0	台紙・ゼッケン	
	文字列		フォント	
	スタイル		カラー	
	フチ 1 カラー		フチ 2 カラー	
	加工方法		素材名称	
	価格		台紙・ゼッケン	

注文内容確認書			
デザインID	BSCRWMXUTD	オーダーID	1020820500
注文日	2021-02-19	代表者名	sample
		TEL	0000000000
		Mail	

実際の商品とは若干異なる箇所がございます。

ボトムス

商品名:	1296699_TEAM	ベースカラー	White	切替カラー A	
品番:	1296699	切替カラー B		切替カラー C	
ボトムス:	¥9,900	切替カラー D		ロゴカラー	
		袖口ゴカラー	White	ライン A カラー	

注文内容確認書			
デザインID	BSCRWMXUTD	注文日	2021-02-19
チーム名	sample	オーダー	1020820500
発送先		販売店印	
		営業担当者	

■受注状況や枚数、また年末年始やゴールデンウィークなどの長期休暇を含む場合、ご注文時点で表示された出荷予定日より日数がかかることがあります。
出荷予定日の約1週間前に出荷日が確定しますので、注文履歴画面より必ずご確認ください。
■オーダー後のキャンセルはできません。
■記載されている金額は全て税込価格です。

	名前	背番号	トップス サイズ / 数量	ボトムスサイズ / 数量	ソックスサイズ / 数量	一式合計
1	sample	1	XS / 1	XS / 1	/	¥23,100
2			/	/	/	
3			/	/	/	
4			/	/	/	
5			/	/	/	
各アイテム総数 / 総額			1	1	0	¥23,100