

ワクワクの種 カラープロモーション

カラーのお悩み攻略アイテム

pH	6.0
形 状	ローション状
補修成分	デシルグルコシド コレステリルグルコシド 加水分解ケラチン（羊毛）
容量	200g
価格	4,500 円（税抜き）

重要 希釈した分はなるべくお早めにご使用ください。
もし、日をまたぐ場合は、冷蔵庫で保管することをおすすめします。



カラープロモーション
使い方動画はコチラ



いつものカラーの前処理に。

イメージキャラクター
『ネモトソマル』



泡で塗布して
つぶすだけ！



カラープロモーション 10 倍希釈
カラプロ：水＝1：9

小さな気遣いで、大きな満足。

いつも、サロンで行っているカラーや白髪染め。しみる、染まりにくい、すぐ落ちてしまう、そんなお悩みありませんか？新しく進化したカラープロモーションはカラーの前処理として使うだけで、カラーのレベルをワンランク上げてくれます！泡で塗布してつぶすようになじませるだけ！こんな少しの施術でお客様の満足度に繋がるのなら、一度試してみませんか？

フラスコワン

スクイズフォーマーポンプ

カラープロモーションを泡で出すことによって塗布しやすくなります。



リタッチに！

カラーの前に！

よく染まる！

カラーの常識が変わる。



イメージキャラクター
『染男さん』

根元の染まりが段違い。

リタッチカラーや明るい白髪染めなどの時に、根元の白髪が染まりにくいといったお悩みはありませんか？カラープロモーションは、カラー施術の前にひと手間加えるだけで、根元の白髪にカラーが入りやすくなります。CMC にこだわり続けたリトルだからこそできる処方になっています。詳しくは裏面の【バリア CMC 親和処方】をご覧ください。

キャラクター紹介

カラープロモーションの
イメージキャラクター!!
『染男さん』のヒミツを
のぞいてみましょう！



染男さん



ネモトソマル



↑コチラから!!

白髪染め検証

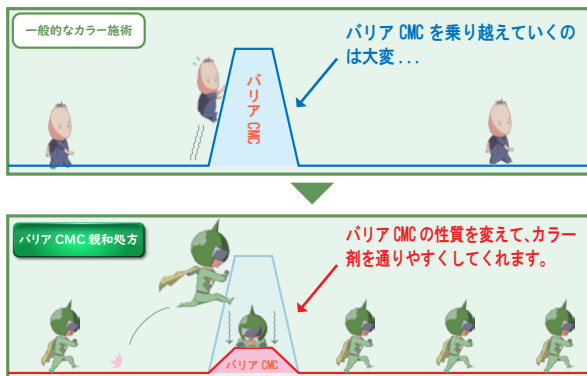


差は一目瞭然!!

お悩み解決の秘密はココにあった!?

新発見！バリア CMC 親和処方とは？

カラープロモーションには、新たに開発した【バリア CMC 親和処方】を採用しています。近年の研究で、キューティクルとコルテクスの間に強力なバリア機能を持つ特徴的な CMC（バリア CMC）が存在することが分かりました。カラー剤が毛髪内部に浸透していく際、このバリア CMC を乗り越える必要があります。それはつまり、乗り越えやすくなれば、カラー剤の毛髪への浸透がよくなるということです。【バリア CMC 親和処方】とは、このバリア CMC と親和して、性質を変えることにより、カラー剤の毛髪への浸透をよくなる効果があります。さらに、毛髪の深部までしっかりと染めることができようになり、色持ちもよくなります。



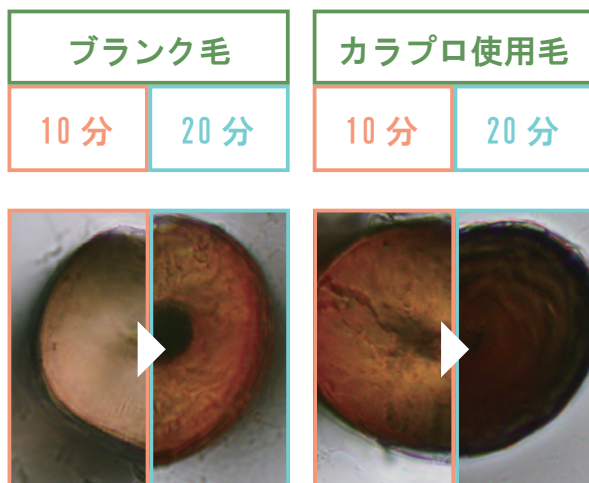
※イラストはイメージです。



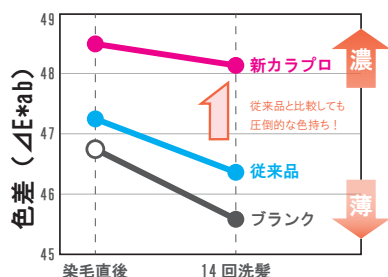
カラプロ使用時の断面図

深部まで しっかり染める

カラー剤で染めた白髪の断面図で、カラー剤の浸透具合を調べてみました。未処理の白髪と比較して、より深部まで染まっていることが分かります。髪の毛の奥までしっかり染めることができる分、色持ちもよくなります。



カラプロモーション使用評価



濃く染まり、持ちも良くなる

ヘアカラーの前にカラプロ 10 倍希釈を使った時の、白髪の染まり具合を色差で評価しました。色差を測定することで、色の濃さを評価することができます。染毛直後、新カラプロは従来品と比較して濃く染まっていることが分かります。さらに 14 回洗髪後も色持ちがいいことが分かります。これが【バリア CMC 親和処方】の効果なのです。また、ヘアマニキュアや塩基性カラーでも同じような効果を得ることができます。

頭皮への刺激を和らげる原料



国産で安全な原料の使用

沖縄県多良間島産の黒砂糖・宮古島産のコシロノセンダングサエキス、宮崎県産のキハダ樹皮エキスのような南国の栄養分が豊富な土地で育った国産の成分を配合することで、ヘアカラーの頭皮刺激を和らげます。

注意

※カラプロモーションは酸化染料のアレルギーを防ぐものではありません。
※刺激緩和には個人差があります。

基本レシピ例

リタッチカラー		全体カラー
①カラプロ	前処理	①カラプロ
②5分放置		②5分放置中に3種ミスト5倍
③タオルドライ		③タオルドライ
④カラー	カラー	④カラー
⑤ポリK10倍	中間処理	⑤特トリ
⑥キトキト10倍		⑥ポリK10倍
		⑦キトキト10倍
⑦シャンプー	お流し	⑧シャンプー
⑧ヘマヘマ10倍	後処理	⑨ヘマヘマ10倍
⑨キトキト10倍		⑩キトキト10倍

仕上げ

