

ブリーチ選定
攻略マニュアル
～最新版～



HAIR COLOR
ACADEMY

目次

01 脱色のメカニズム

02 脱色の条件

03 ダメージの原因と対策

04 おすすめのブリーチ剤

05 ブリーチ選定の考え方

06 おすすめのブリーチ選定

はじめに

**下記内容は、2024年9月時点で使用を推奨している
薬剤になります。**

**個人の感想・感覚が含まれている点や、おすすめ
した使用例が状況等に応じて変化する点を予め
ご了承ください。**

脱色のメカニズム

1 剤

- アルカリ
- 過硫酸塩

2 剤

- 過酸化水素水
(オキシ)

1 剤

過硫酸塩

アルカリ

2 剤

過酸化水素水

強い脱色力のある
ブリーチ薬剤が完成！

脱色の条件

倍率 | 3倍 < 2倍 < 1.5倍

オキシの倍率が低いほど強くなるパワーは強くなる

保湿 | 無し < 有り

ラップ・アルミ・コットンなど

温度 | 常温 < 温かい

ペーパー・アルミ・ラップなど

塗布量 | 少ない < 普通 < 多い

1枚毎のパネルに対して

粘度 | 柔らかい < 硬い

オキシの硬さ

ダメージの原因と対策

原因

ケミカル

ダメージ

- 過膨潤
- 酸化
- 残留アルカリ

物理

ダメージ

- ハケ・コーミング
- コテ・アイロン
- カット（セニング）

対策

ケミカル

ダメージ

- 過膨潤
 - ▶ アルカリ量を下げる
- 酸化
 - ▶ 処理剤を使う
- 残留アルカリ
 - ▶ 水洗をしっかり行う
 - ▶ 後処理のPH調整を行う

物理

ダメージ

- ハケ・コーミング
 - ▶ 優しく行う
- コテ・アイロン
 - ▶ 低～中温度で行う
- カット（セニング）
 - ▶ 量を取りすぎない

ダメージ対策まとめ

- クリアを使いパワーを下げる
- 処理剤を使う
- ブリーチ前後の水洗をしっかりと行う
- オンカラー後は残留アルカリを除去する
- ハケのタッチやコーミングは丁寧に行う
- コテ・アイロンの使用時は温度を下げる
- できるだけ毛量を残す

おすすめのブリーチ剤



IRONOWA / クロマテック
キレートブリーチ N



IRONOWA / クロマテック
キレートブリーチ F

IRONOWA / クロマテック キレートブリーチ N



長所

- ・粘度が少し硬く、操作性が良い
- ・脱色速度が緩やかで、抜けすぎを防止しやすい
- ・加膨潤しにくく、質感をキープしやすい

短所

- ・短時間で強く脱色したい時には不向き

IRONOWA / クロマテック キレートブリーチ F



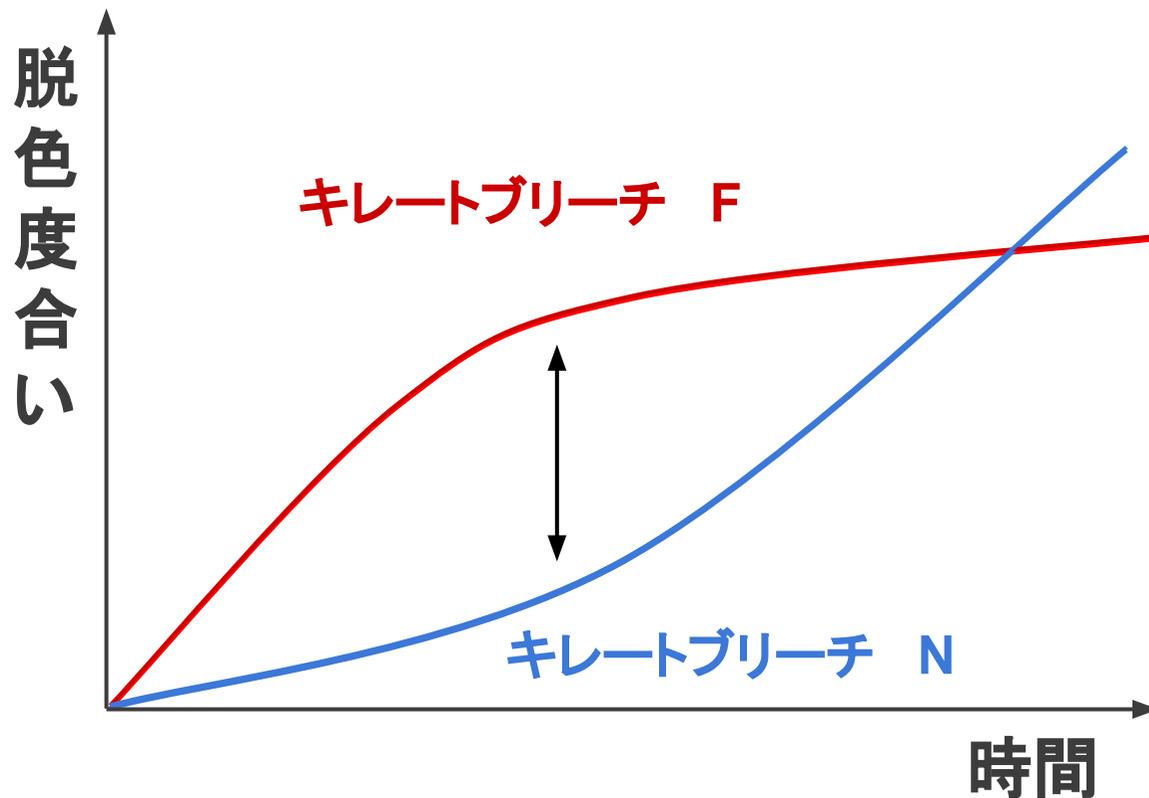
長所

- ・粘度が柔らかく、広い範囲を塗布しやすい
- ・脱色力が強く高明度を狙いやすい
- ・短時間で目標明度に到達する

短所

- ・脱色速度が早い分、狙った明度で止めにくい
- ・脱色速度が遅いブリーチに比べると
速度が早い分、やや質感が損なわれやすい

ブリーチ剤の反応



- ・ブリーチ剤毎に反応曲線に違いがある
- ・キレートブリーチ F は初速が速い
- ・キレートブリーチ N は反応が穏やか
- ・2つを組み合わせることで「パワー」と「スピード」を幅広くコントロールできる

おすすめブリーチ剤の特徴まとめ

	脱色力	脱色速度	反応時間	粘度
	やや弱い	やや遅い	長い	やや硬い
	強い	早い	やや短い	やや柔らかい

ブリーチ選定の考え方



ブリーチ材



オキシ



クリア



目的に合わせたパワーに調整する

しかし



ブリーチ材



オキシ



クリア



- ・キレートブリーチ N
- ・キレートブリーチ F
- ・アクセスフリー
- ・アリミノ 120
- ⋮

- ・1.5% ・等倍
- ・3% ・1.5倍
- ・4.5% ・2倍
- ・6% ・2.5倍
- ⋮

- ・5%
- ・10%
- ・15%
- ・20%
- ⋮

調整箇所が多く、薬剤選定が難しくなってしまう

なので



オキシ

を

6%

2倍

で固定

そうすることで



ブリーチ材

+



クリア

2種類の調整のみで、適切な薬剤選定が可能

強



弱



基準



クリア

脱色力を上げたい時

IRONOWA / クロマテック
キレートブリーチ F を
10~90%追加し
パワーを上げる
(単品でも可)

クリアを
10~90%追加し
パワーを下げる

脱色力を下げたい時

おすすめのブリーチ選定

強



弱

薬剤	使用用途
キレートブリーチ F 単品	追いブリーチ
N:F = 1 : 1	リタッチ(本塗り)
N:F = 3 : 1	リタッチ(仮塗り)
キレートブリーチ N 単品	基準値
N:クリア = 4 : 1 ~ 1 : 1	残留はがし

失敗しない具体例

・全頭ブリーチ

↳ キレートブリーチ N 単品

↳ キレートブリーチ F 単品
※残留が出てきた場合

・17Lv以下のリタッチ

↳ キレートブリーチ N 単品

・残留はがし

↳ N:クリア = 4:1 ~ 1:1

・18Lv以上のリタッチ

↳ 仮塗り ▶ N:F = 3:1
本塗り ▶ N:F = 1:1