

Erledigt

BASEMARK (Metal) neuer GPU Benchmark (ab Catalina) - Testergebnisse

Beitrag von „mitchde“ vom 4. März 2020, 09:28

Hi Leute,

hat etwas gedauert aber nun hat Basemark seinen BAsemark GPU Bench auch für Mac OS X fertig.

<https://www.basemark.com/benchmarks/basemark-gpu/>

Da es leider nur wenige Benches gibt, welche wie Valley oder Heaven zudem viele Jahre alt sind (und Mezal nicht nutzten) mal was Neues gut.

Ich lass den gerade auf meiner RX 460 (2 GB) laufen ... und werde berichten.

PS: Es kann sein, dass 2 GB zu wenig sind ... mal schauen. Aber auch wenn der Bench durchläuft hat meine RX 460 doch WELPENSCHUTZ, gell?! 😊

PS: Sobald ihr statt dem Offical Test (Medium oder High) einen Custom Test macht, zeigt euerer Score ein C vor dem Wert. Im Prinzip weniger vergleichbar, da Score, zumindets bei mir ca. 10% höher war.

Gesammelte Werte:

Radeon VII, I7-8700K, 10.15.4 Beta 4 - PowerPlayTable:1901MHz GPU / 1100MHz HBM / 1026mV GPU / 1075mV SoC **gleiches System****

High: 8791, 74min

Medium: 59672

Sapphire Radeon VII

High 8436, Min 72 FPS

Medium: 59992

Radeon VII - Stock

Medium 60048

High 8403

Radeon VII, I7-8700K, 10.15.4 Beta 4 - PowerPlayTable: 1851MHz GPU / 999mV GPU / 1100MHz HBM **gleiches System****

High: 8022, 32 min, 80 avg, 371 max

Gigabyte Radeon RX 5700 XT GAMING OC, i7-8700K

High: 7472, min 58

XFx 5700 (mit 5700 XT BIOS), i7 4790k

High: 7294, average 74, min 61, max 100

Medium: 74979, average 750, min 160, max 1395

Sapphire Nitro RX 5700 XT (Silent), i9-9900K

High: 7261 22,55 min, 252,78 max, 72,62 avg

Sapphire RX Vega 64 Nitro+, i9-9900K

High: 6750

Medium: 59956

Vega 56 - Xeon E5-1660 v3 3,00 GHz

High: 6354. Min 53

Medium: 60548 , Min 140

Vega 56 - i5 9600k (OC @4,8GHz)

High: 5994. Min 49

Medium: 57540 , Min 65

RX 570 4GB

CUSTOM Medium: C47912. Min 154

RX 580 SE, i7 4790

High: 4322, Min 36

Medium: 44532, Min 63

RX 5500 XT (Silent), AMD Ryzen 9 3900X

High: 3995 33 min, 55 max, 39 avg

RX 460 2GB, i5-3570K:

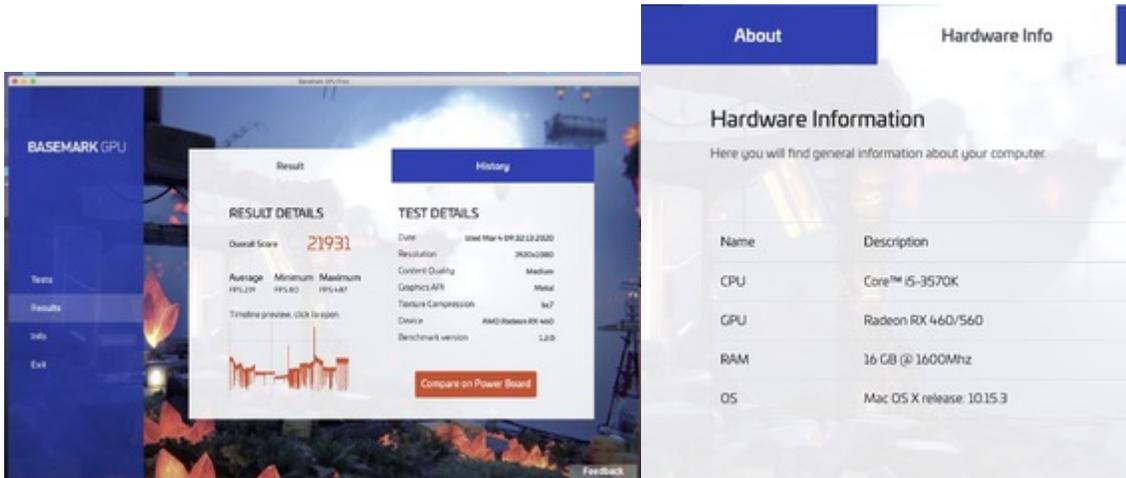
Medium 21931, Min FPS 80 (öfters) AVG 219 , Max 487

High: 721!, Min (1 sehr sehr oft), AVG 7 Max 220 (selten)

Intel UHD 630 Scores

Medium 4281

High 375



Beitrag von „DSM2“ vom 4. März 2020, 09:34

Keine Angst ich schieße nicht gleich wie üblich 😊 Meinen Welpenschutz hast du 😊

Beitrag von „mitchde“ vom 4. März 2020, 09:49

Sooo BEIDE (Medium + High) laufen auch bei der RX 460 2 GB durch.

Wobei bei Gpus bis zur Leistungsklasse RX 570 praktisch nur der MEDIUM Sinn macht, da HIGH diese GPU Klasse (unter ca. 570 + mind. 4 GB) so überfordert, dass es eine einstellige FPS = Slideshow ist.

RX 460 2GB:

Medium 21931, Min FPS 80 (öfters) AVG 219 , Max 487

High: 721!, Min (1 sehr sehr oft), AVG 7 Max 220 (selten)

PS: BEench erkennt meine GPU und [Hardware](#) richtig - nur halt kein echter iMacPro

Was gut ist, eben Profi Bench, dass man die Timeline (sogar gezoomt) ansehen kann und somit die Anteile der Min / Max FPS besser einschätzen kann.

Auch gut: Wenn die GPU nicht zu schwach ist, laufen die Benches gut und recht zügig durch.

Nur bei FPS AVG kleiner 10 dauerts halt mehrere Minuten. Der MEdium Test lief auch auf meiner RX 460 unter 1 Min. durch.

Beitrag von „DSM2“ vom 4. März 2020, 09:51

Ich lass mal gleich mit der UHD 630 laufen... 😊

Beitrag von „mitchde“ vom 4. März 2020, 09:52

UHD? Jaaa bitte ... evtl. freut sich dann die RX 460 😊

Beitrag von „Aluveitie“ vom 4. März 2020, 09:53

RX 5500 XT (Silent)

High: 3995 33 min, 55 max, 39 avg

GPU wurde als "AMD Radeon HD GFX10 Family Unknown Prototype" erkannt.

Beitrag von „megabyte0469“ vom 4. März 2020, 10:53

Hier ein Vergleich mit einer RX5700XT

Sapphire Nitro RX 5700 XT (Silent)

Basemark GPU 1.2 High

Metal 7261

22,55 min, 252,78 max, 72,62 avg

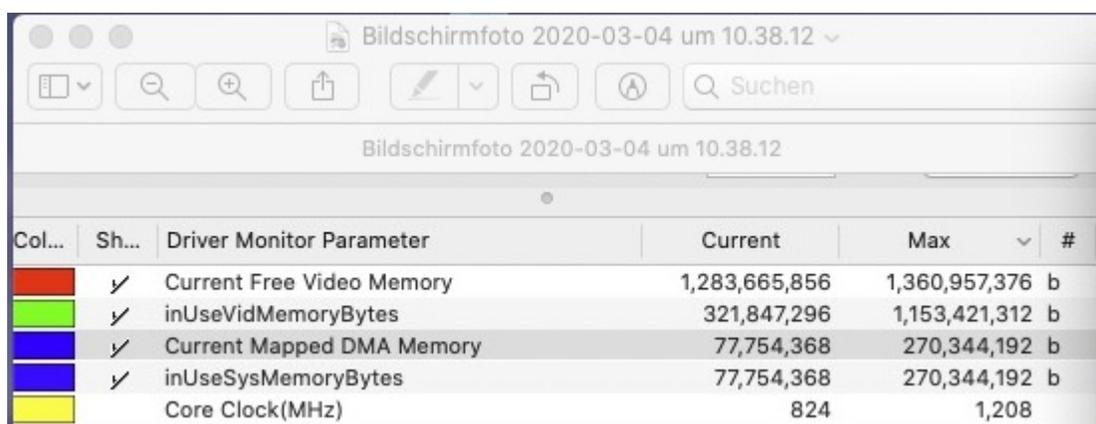
Beitrag von „mitchde“ vom 4. März 2020, 10:55

Sodele, habe mal den Driver Monitor mitlaufen lassen um zu sehen wie das mit der VRAM Nutzung bei Medium und High ist.

Wie gedacht: Bei MEdium reicht auch noch 2 GB aus. Bei High jedoch wird man 6 GB+ benötigen um keine FPS Verluste durch VRAM Aus- Einlagerung über PCI Bus zum RAM und zurück zu haben.

PS: kann einer vor Euch "schnellen" auch noch **Medium** durchlaufen lassen? Bei Euren RX 5xxx XT dauert der Medium Durchlauf sicher nur 15- 20 Sekunden 😊 Das rast quasi nur so durch..

Medium:



Col...	Sh...	Driver Monitor Parameter	Current	Max	#
	✓	Current Free Video Memory	1,283,665,856	1,360,957,376	b
	✓	inUseVidMemoryBytes	321,847,296	1,153,421,312	b
	✓	Current Mapped DMA Memory	77,754,368	270,344,192	b
	✓	inUseSysMemoryBytes	77,754,368	270,344,192	b
		Core Clock(MHz)	824	1,208	

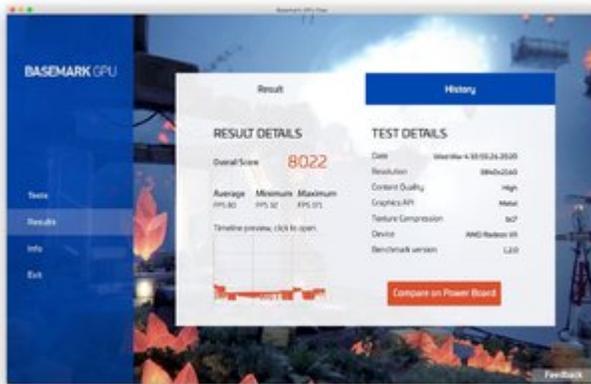
High: nutzt bei meiner GPU mit 2 GB massiv Systemmemory / DMA Mapping.

Scale

Col...	Sh...	Driver Monitor Parameter	Current	Max	#
	✓	Current Free Video Memory	1,842,122,688	2,013,990,848	b
	✓	inUseVidMemoryBytes	275,902,464	1,461,506,048	b
	✓	Current Mapped DMA Memory	168,550,400	-2,042,015,744	b
	✓	inUseSysMemoryBytes	168,550,400	5,178,322,944	b
		Core Clock(MHz)	752	1208	

Beitrag von „CMMChris“ vom 4. März 2020, 11:00

Radeon VII in 10.15.4 Beta 4 - PowerPlayTable: 1851MHz GPU / 999mV GPU / 1100MHz HBM / 1075mV SoC



[mitchde](#) Wo findet man den Driver Monitor?

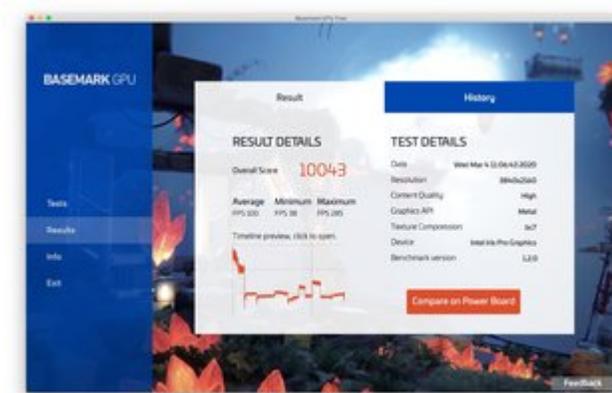
Beitrag von „mitchde“ vom 4. März 2020, 11:04

Bei Apple Developer Tools, aber auch hochgeladen (Catalina nötig denke ich) falls jemand keinen Zugriff dazu hat.

PS Heißt zwar OpenGL Driver Monitor, liefert aber alle Werte welche der Treiber liefert ab auch auch die unter Metal laufen.

Beitrag von „CMMChris“ vom 4. März 2020, 11:07

Gerade noch auf meinem MacBook Pro laufen lassen. Der Benchmark ist Kernschrott...

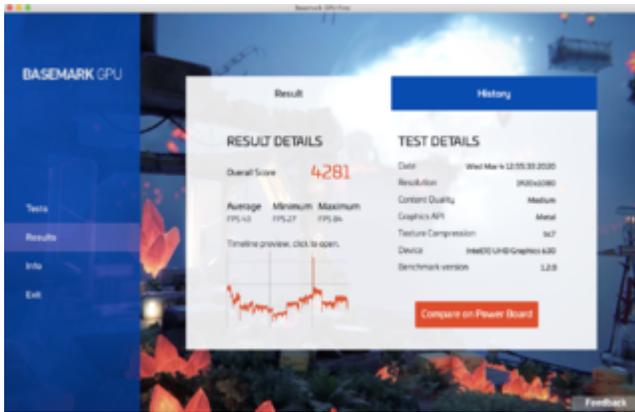


Edit: Ah der Driver Monitor liest auch nur die Performance Statistics aus. Nützt einem bei der VII nicht viel.

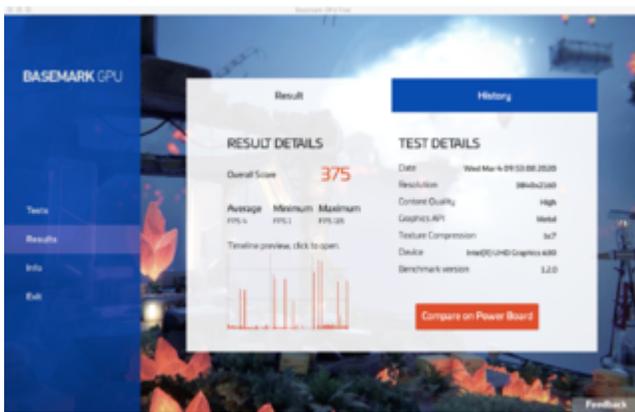
Beitrag von „DSM2“ vom 4. März 2020, 12:57

Intel UHD 630

Medium

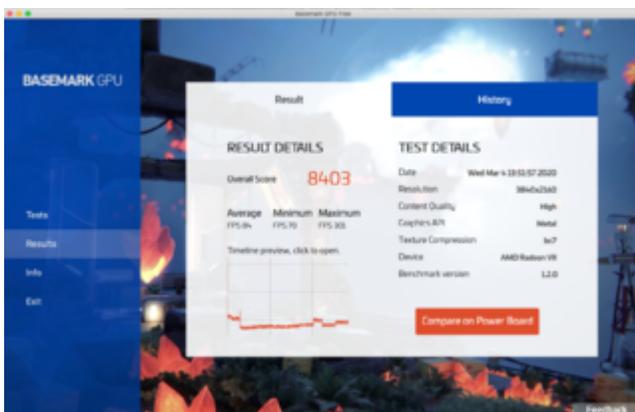


High

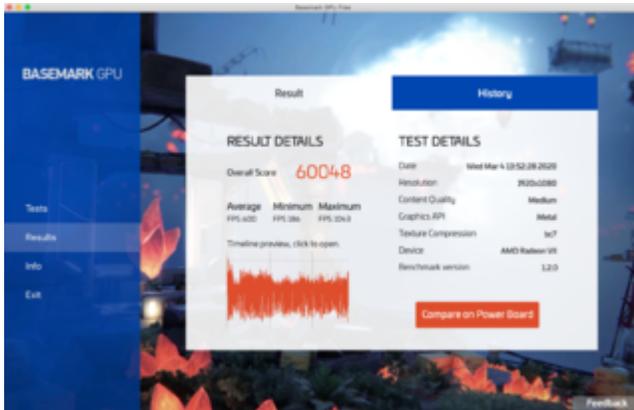


Radeon VII - Stock

High



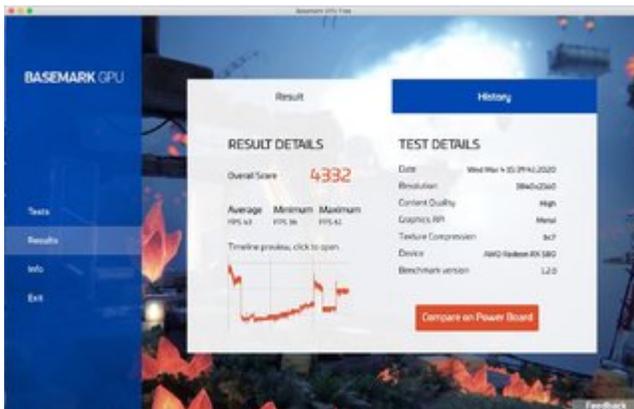
Medium



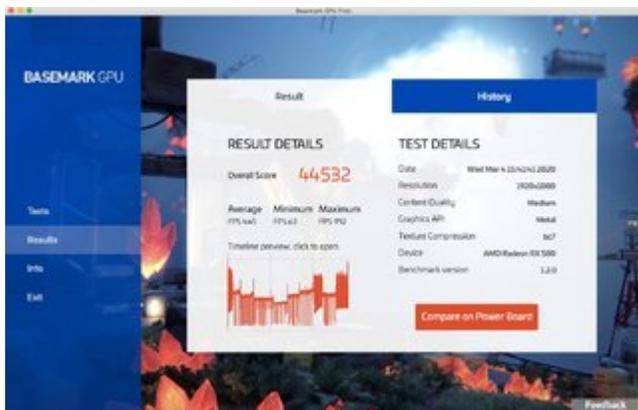
Beitrag von „ph0en1xs“ vom 4. März 2020, 15:48

RX 580 SE, i7 4790

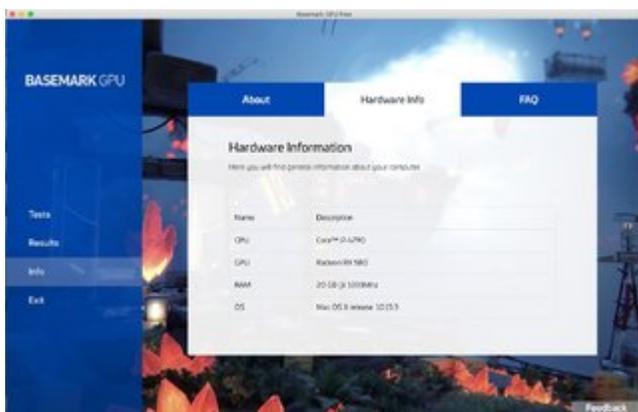
High



Medium



Specs

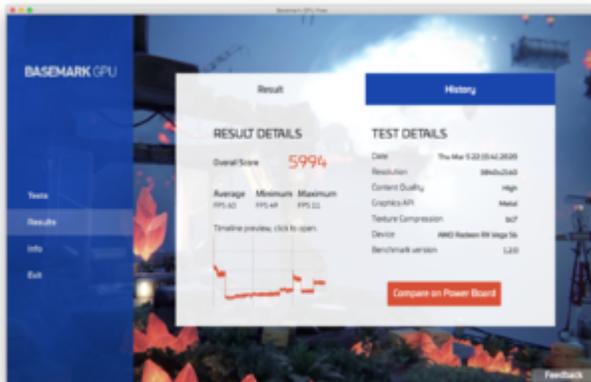
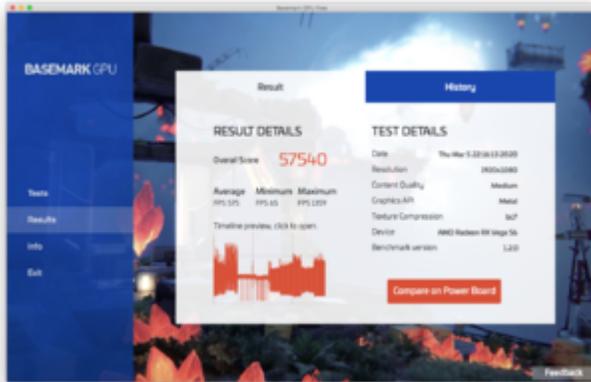


Beitrag von „RealZac“ vom 4. März 2020, 17:21

GTX 760, i3570K, High:

Beitrag von „pebbly“ vom 5. März 2020, 22:18

Vega 56, Medium und High:



Bei High taktet die übrigens auf 1,45Ghz und Vram auf 800MHz, also alles normal. Laut Sensor liegt der Verbrauch dann bei ca 458 Watt, die Steckdose misst allerdings 315. UV und OC würden zu anderen Ergebnissen führen, nunja.

Beitrag von „CMMChris“ vom 5. März 2020, 22:37

[Zitat von pebbly](#)

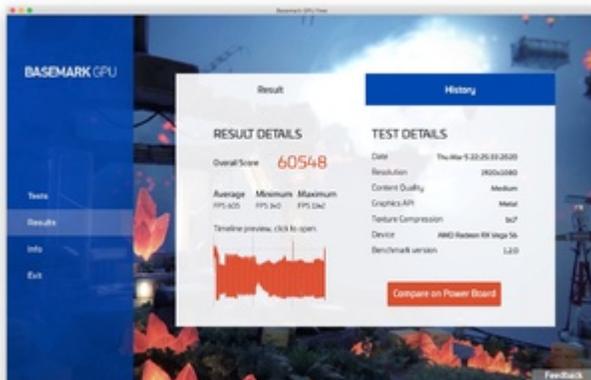
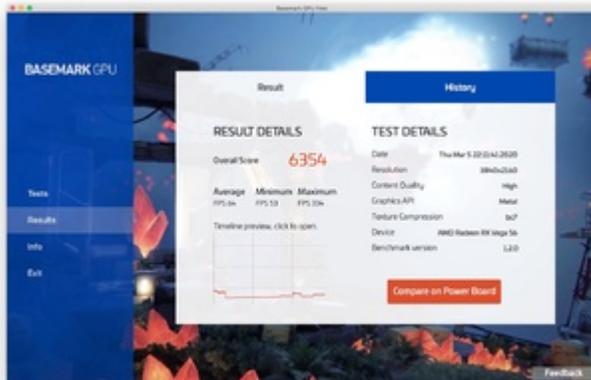
Laut Sensor liegt der Verbrauch dann bei ca 458 Watt

Dass der Treiber völlig irrsinnige Werte ausspuckt ist ja ein alter Hut. Eine der vielen Baustellen die Apple einfach nicht die Bohne jucken.

Beitrag von „frank1266“ vom 5. März 2020, 22:42

Sieht bei mit der Vega 56 ähnlich aus.

Gibt es ein Tool, um die Leistung (Watt) der Grafikkarte im Rechner zu messen?



Beitrag von „pebbly“ vom 5. März 2020, 23:22

Gleiche Vega 56 und trotzdem so unterschiedliche Werte?

Beitrag von „CMMChris“ vom 6. März 2020, 00:25

[frank1266](#) Nicht für macOS. Die Werte die der Treiber ausgibt sind wie gesagt Schwachsinn. Das einfachste ist es ein Verbrauchsmessgerät zwischen PC und Steckdose zu klemmen. Dann hast halt den Gesamtwert vom System.

Beitrag von „ozw00d“ vom 6. März 2020, 01:03

Ich mach mir da keinen kopf, lüppt doch:



also mir reicht des dicke.

Beitrag von „mitchde“ vom 6. März 2020, 07:28

Ich habe gerade etwas über das "C" vor dem 47912 bei dem **RX 570** Test gerätselt.

Das C vor dem Score wird immer dann vor den Score gesetzt wenn ein **CUSTOM** Bench ausgeführt wurde.

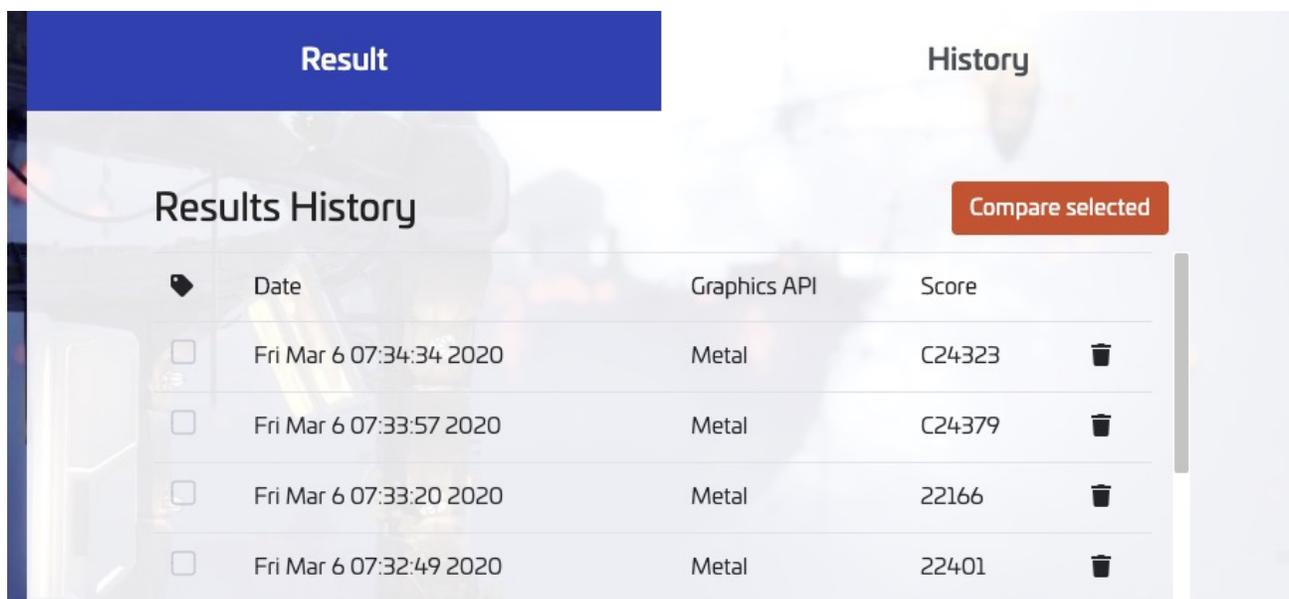
Hier kann man diverse Testparameter einstellen, welche leider im Result Test Details nicht alle dargestellt werden. Zb. Window Mode vs Fullscreen (Offline rendert der Bench immer in der angezeigten Res).

Daher gut, wenn Ihr einen Custom Test macht auch die Custom Einstellungen Fullscreen + Enable Z-Presspass, weil diese leider nicht in dem Result screen aufgelistet werden.

Bei meiner RX 460 sind die Werte bei Custom (Medium) knapp 10 % höher wie beim Official Medium Test.

Bei Results / History sieht man das auch.

Last but not least können sowohl die Official als auch Custom fullscreen Werte dann etwas abweichen, wenn die native Moni Auflösung (in der Regel betrifft das nur High, 4K) von der nativ (evzl. nur 1920x1080) abweicht. Gerendert wird immer 4K offline - dieser Aufwand, sicher 95+% der GPU Berechnungszeit, ist unabhängig der nativen Moni Auflösung immer gleich - jedoch dargestellt natürlich (bei Fullscreen, default) in nativer Auflösung. Denn nicht alle haben ja auch einen 4k+ Moni sondern meist eine kleinere native Auflösung.



	Date	Graphics API	Score	
<input type="checkbox"/>	Fri Mar 6 07:34:34 2020	Metal	C24323	🗑️
<input type="checkbox"/>	Fri Mar 6 07:33:57 2020	Metal	C24379	🗑️
<input type="checkbox"/>	Fri Mar 6 07:33:20 2020	Metal	22166	🗑️
<input type="checkbox"/>	Fri Mar 6 07:32:49 2020	Metal	22401	🗑️

Beitrag von „daschmc“ vom 6. März 2020, 19:53

Gigabyte Radeon RX 5700 XT GAMING OC 8G

Beitrag von „mitchde“ vom 6. März 2020, 21:15

PS: Hier sieht man die submitted Ergebnisse:

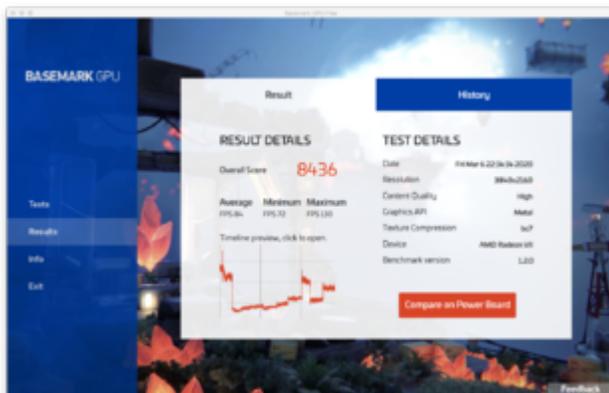
<https://powerboard.basemark.co...t-environment/median/10/1>

Welche GPUs bzw. CPUs verwendet wurden sieht man wenn man den Pfeil neben dem jeweiligen Score clickt.

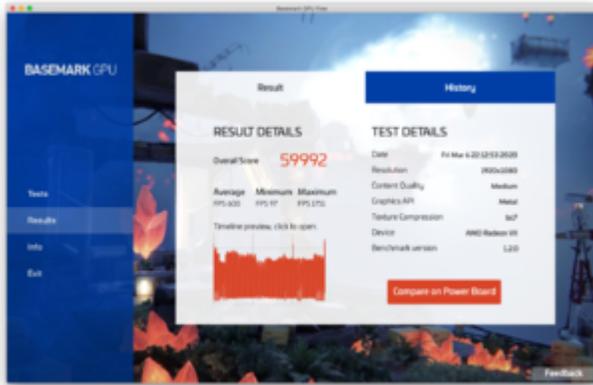
Die VII liegen bisher alle bei 8100-8400 (bei High).

Beitrag von „ratata“ vom 6. März 2020, 22:16

Radeon VII Stock High:



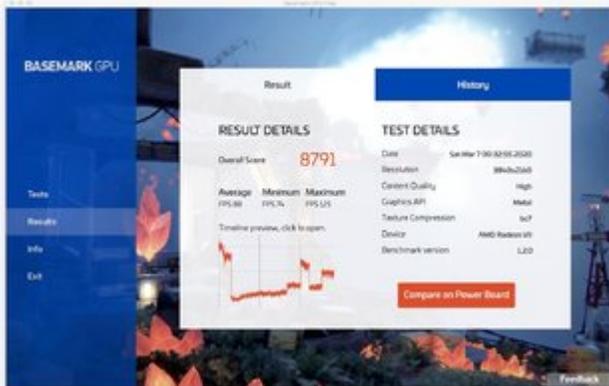
Medium:

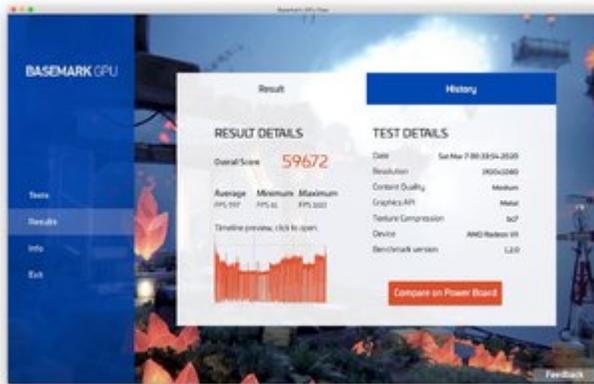


Beitrag von „CMMChris“ vom 7. März 2020, 00:36

Hab die Radeon VII mal bisschen mit der Peitsche angetrieben.

1901MHz GPU / 1100MHz HBM / 1026mV GPU / 1075mV SoC





Mit 10.15.3 wäre der Score wahrscheinlich noch ne ganze Ecke besser. Die Performance in 10.15.4 lässt leider dank den aktuell fehlerhaften Treibern stark zu wünschen übrig.

Ich werde mal noch mit demselben OC in Windows testen. Edit: Benchmark läuft bei mir nicht in Windows. Egal ob Vulkan, DirectX12 oder OpenGL, nach dem Testlauf bleibt er hängen und ich bekomme keinen Score.

Beitrag von „mitchde“ vom 7. März 2020, 08:01

Yupp, beim Ergebnisbrowser fällt auf, dass unter Win kaum/keine **RX 5xxx + VII** Karten auftauchen - wahrscheinlich deshalb (selbst wenn im Vergleich zu Nvidia noch geringerer Marktanteil) weil die wie bei Dir nicht zum Resultscore kommen. Denke das wird ne Mischung aus AMD Treiber Prob + Benchprob sein und auch gefixt werden können.

Des weiteren fällt auf, dass es bei Win klare Reihenfolge (gleiche GPU+gleiches System) beim Score gibt, Vulkan, DirectX12 und ... OpenGL. wäre zudem gut wenn im Resultbrowser nicht nur MacModell steht sondern auch gleich GPU, da man ansonsten jeweils in die Details gucken muss. Gerade bei uns Hackintosh "Macs 😊" Jedoch auch für echte Macs sinnvoll, da es ja inzwischen GPU Upgrades selbst für iMacs gibt bzw. die eine eGPU angestöpselt haben können - was dann die schlichte Info MACModell z.B. iMac19,1 ziemlich uninteressant macht.

EDIT: Hi **Chrism** bei guru3D liefen unter WIN auch RX 5xxx und VII durch!!

Evtl. bei dir Win AMD Treiberupdate nötig?

EDIT2: In den FAQ steht, dass das Result auch nicht kommt wenn **keine Internetverbindung** besteht , denn bei der Privatversion sendet der Bench

den Score an deren Datenbank... hast du Internet Zugriff auch unter Win?

Deren System:

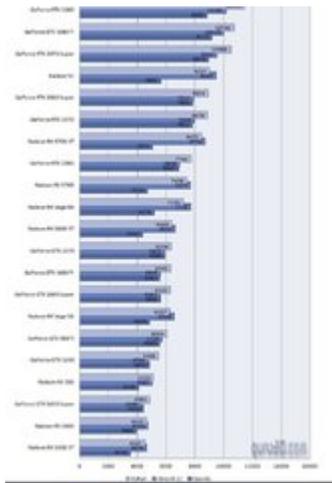
- Core i9 9900K
- Z390 (ASRock Tachi Ultimate)
- 32 GB DDR4 3200 MHz CL16
- NVMe M.2. SSD WD Black

Graphics drivers

- GeForce graphics cards use the 442.50
- Radeon graphics cards we used the latest **AMD Radeon Adrenalin 20.2.2 driver** ([download](#)).

Bild API Score Vergleich (Vulkan, DirektX12, OpenGL - bei "unseren" AMDs interessant, dass OpenGL deutlich langsamer wie Vulkan/DirektX12 ist. Bei Nvidia ist OpenG auch da langsamer (ca. 10-20%) als Vulkan und DirectX aber nicht so (bis 40%) deutlich .

Insofern ist bei der VII Metal (OS X ca. 8000-8700OC) ja schonmal deutlich schneller wie OpenGL 4.5 Win mit nur ca. **5600**! An die 9000-9500 Win Vulkan/DirecX12 reicht nicht ganz ran aber ja fast



Beitrag von „CMMChris“ vom 7. März 2020, 10:48

AMD Treiber sind aktuell. Der Fehler liegt ausschließlich am Benchmark. Ich habe nirgendwo sonst Probleme mit meinem Setup. 😊

Beitrag von „mitchde“ vom 7. März 2020, 10:57

Nun ja, der Bench selbst lief ja durch, nur eben nicht die Score Anzeige. Halt komisch dass der gleiche Bench bei den guri3d Leuten geklappt hat. Mag sein dass die aber auch eine andere Version nutzten, die Commerzielle/ Journalist Versionen welche keine Internetverbindung zum Anzeigen des Score brauchen.

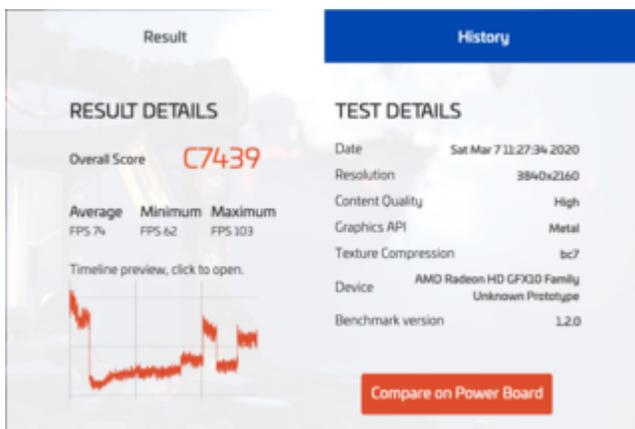
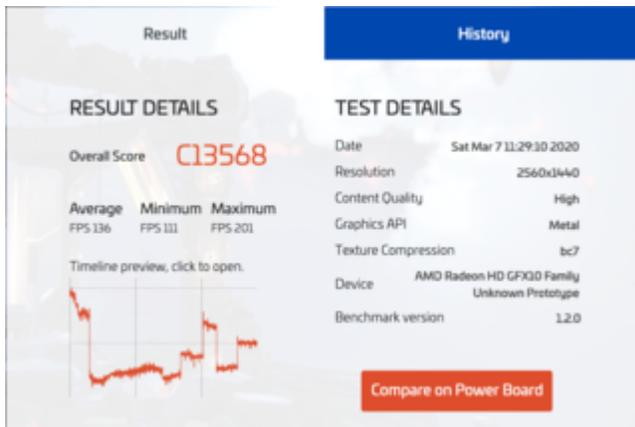
PS: Internet ist aber offen (keine App Firewall Blocks) bzw. geht.

The test runs and looks correct, but I didn't receive a score.

The free version of Basemark GPU requires an internet connection to display and submit scores to Power Board. The Media build that we offer journalists free of charge does not enforce submissions of tests, neither do our commercially licensed offerings.

Beitrag von „al6042“ vom 7. März 2020, 11:40

Habe das eben auch mal versucht und musste "Custom" auswählen um die Ergebnisse zu erhalten:



Passt in die Reihe der bisherigen Angaben, würde ich sagen.

Beitrag von „CMMChris“ vom 7. März 2020, 12:35

[Zitat von mitchde](#)

Nun ja, der Bench selbst lief ja durch, nur eben nicht die Score Anzeige.

Er läuft eben nicht durch. An dem Punkt an dem sich das Fenster schließen sollte bleibt BasemarkGPU hängen (reagiert nicht mehr). Erholt sich auch nach längerer Wartezeit nicht mehr. Habe den Benchmark auch schon mehrfach neu installiert. Die Windows Installation selbst ist clean weil ich das System nur zum zocken nutze. Mit anderen Benchmarks und

Spielen habe ich keinerlei Probleme.

Der Benchmark ist im übrigen wohl auch noch ziemlich buggy. Siehe mein irrsinniger Score vom MacBook Pro. Den kann ich im übrigen beliebig oft reproduzieren.

Beitrag von „mitchde“ vom 7. März 2020, 14:43

Yupp, hatte das gesehen mit dem MacBookPro (UHD iGPU?) Score.

PS: Dein Wert ist glaube der erste 10000er gell? Die anderen sind ja deutlich niedriger (trotz teilweise schnellerer GPU). <https://powerboard.basemark.co...t-environment/median/10/1>

Für mich echt schwer zu erkennen was bei der Liste echt Apple oder ein Hackintosh Book ist - kenne die Apple CPU / MacModell Versionen null auswendig... ein MacBookPro16,1 hat in der Liste ja einmal eine völlig andere CPU wie die anderen beiden. Deswegen wäre es auch bei "Macs" in der Liste gut neben Macmodell auch CPU + GPU mit anzuzeigen - ohne dass man erst in Details gehen muss 😊

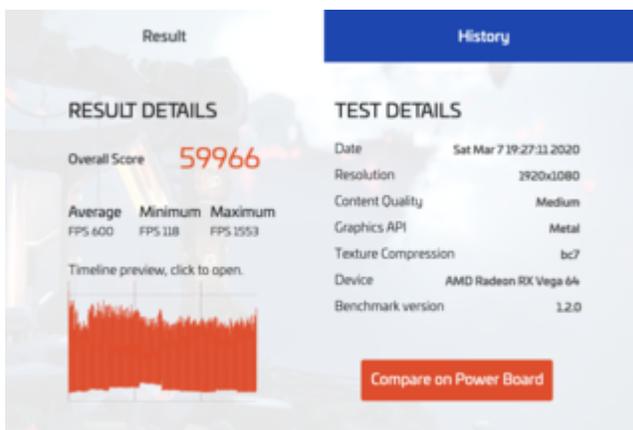
@al6042: Leider sieht man bei den Custom Screen Shoot nicht alle Details der Einstellung, gut wäre Hinweis ob : Fullscreen Y/N, Enable-Z Prepass (Y/N). Den Rest (Render Auflösung - bei High besser immer 38...m bei Medium immer 19...nehmen, Medium oder High) sieht man ja im Screenshoot.

Genau, im Prinzip geht auch Custom als Vergleich wenn da die gleichen Parameter wie bei Medium/High was Render Auflösung (19xx bei Medium, 28xx bei High) + Enable-Z Prepass (Y bei High, N bei Medium)+ Fullscreen Y angeht. Render Auflösung ist für die Speedermittlung entscheidend, unabhängig der nativen Screenshotdarstellung wird da ja intern (offline) auch mit 38xx gerendert selbst wenn der Moni, wie bei mir nur 1920x1200 kann 😊

Beitrag von „Talestorm“ vom 7. März 2020, 19:31

Hier mal noch meine Testergebnisse mit einer Sapphire RX Vega 64 Nitro+. Ich hab keine Ahnung welchen Treiber ich habe und ob die Grafikkarte im Bios auf Silent oder Performance

gestellt ist.



Beitrag von „steff89“ vom 7. März 2020, 23:20

Hier mal die Ergebnisse für meine 5700 (mit 5700 XT BIOS)

High: 7294, average 74, min 61, max 100

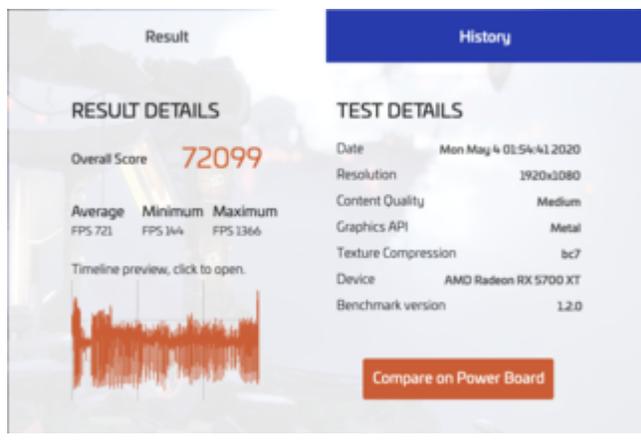
Medium: 74979, average 750, min 160, max 1395

Beitrag von „ozw00d“ vom 4. Mai 2020, 01:57

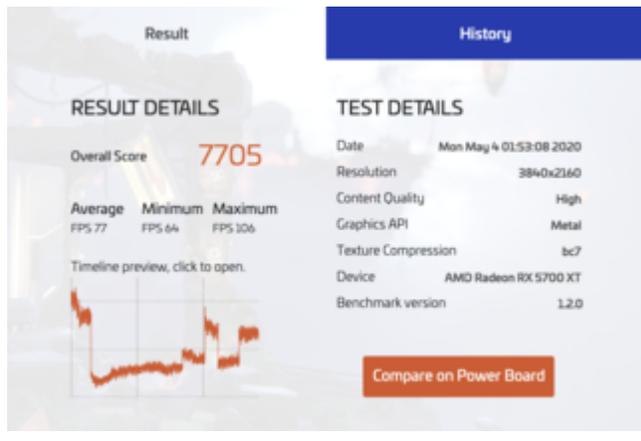
meine 570 ist ja in den Rechner meiner besseren hälfte ausgewandert 😊

Hier mal die Ergebnisse der neuen Sapphire Radeon RX 5700XT 8GB Nitro+:

Medium:

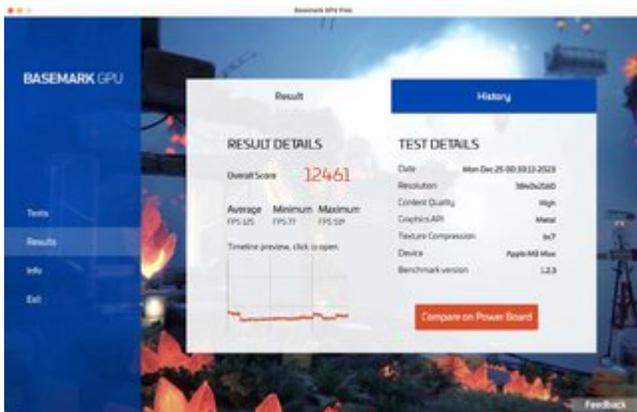


High:



Beitrag von „CMMChris“ vom 25. Dezember 2023, 00:39

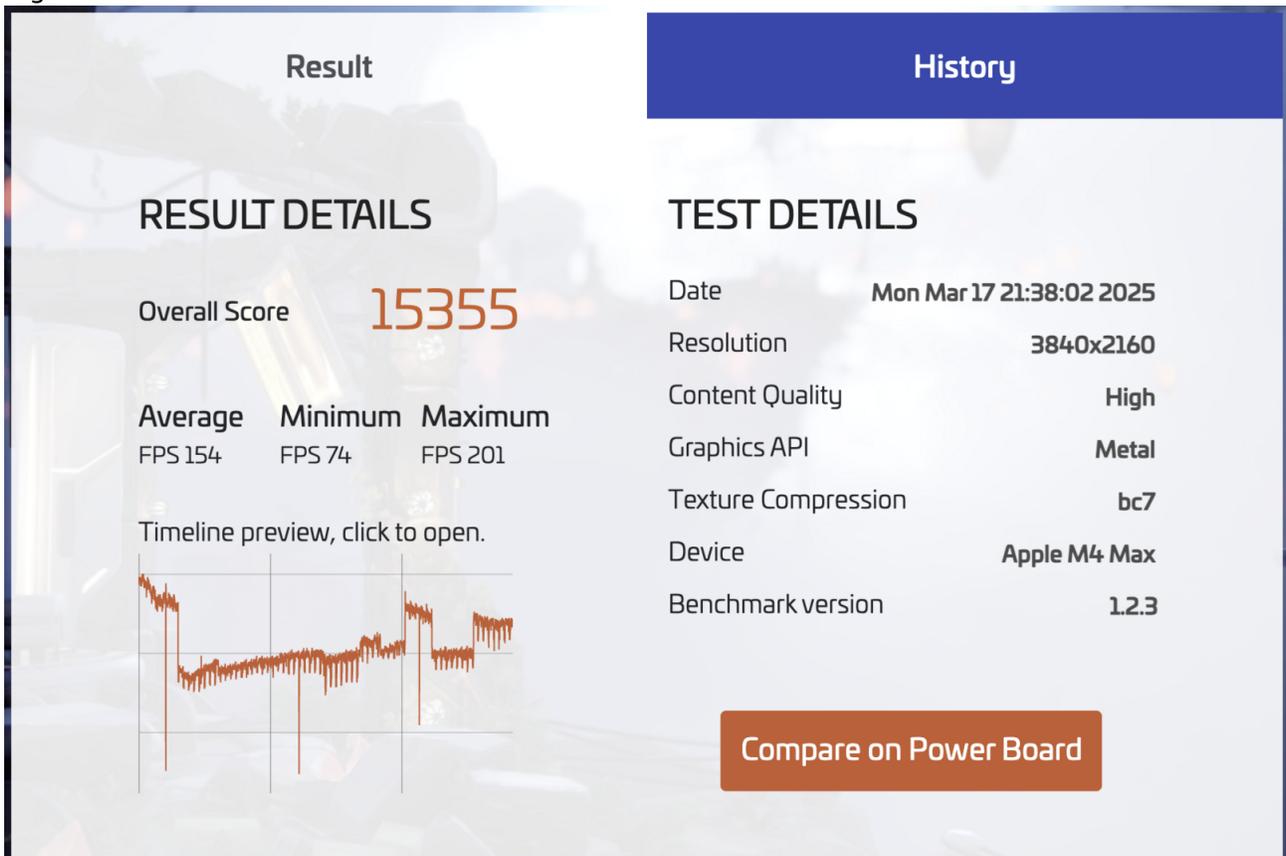
Basemark GPU Score vom M3 Max mit 40C GPU



Beitrag von „daschmc“ vom 17. März 2025, 21:41

Mac Studio M4 Max 40 GPU Cores

high:



medium:

Result

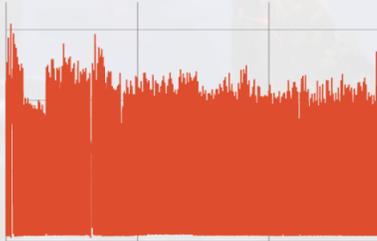
History

RESULT DETAILS

Overall Score **59979**

Average	Minimum	Maximum
FPS 600	FPS 60	FPS 3106

Timeline preview, click to open.



TEST DETAILS

Date	Mon Mar 17 21:38:40 2025
Resolution	1920x1080
Content Quality	Medium
Graphics API	Metal
Texture Compression	bc7
Device	Apple M4 Max
Benchmark version	1.2.3

[Compare on Power Board](#)